Birdie

Benutzerhandbuch

v6.0

© 2014 Pleasant Software

rev. A

© 2014 Pleasant Software

Inhalt

Was gibt's neues in v6.0 8

Birdie im Überblick 9

Courses 10

Courses importieren 10

Top-Treffer 11

Gefundene Golfcourses 12

Nahegelegene Courses 12

Bereits importiert 12

USHandicap.com 12

Courses umsortieren 13

Courses löschen 13

Course-Daten updaten 14

Course Info 15

Courses 16

Kontaktdaten 19

Ändern des Clubnamens/Bemerkungen 20

Spieler 22

Einen Spieler hinzufügen 22

Spielerliste umsortieren 25

Spieler löschen 25

Spieler bearbeiten 26

Spielerstatistik 27

Zeitrahmen 28

Schläge pro Course 29

© 2014 Pleasant Software

Schläge pro Par 30
Abschlagstatistik 30
Fairwayhits 30
Putts 30
GIR Statistik 30
Analyserunden 30
Spielerstatistik senden 33

Runden 34

Eine neue Runde anlegen 35

Runde starten 42
Analyserunde 42
On-The-Go Runden 43
On-The-Go recyceln 45

Allgemeine Funktionen während einer Runde 47

Vier Ansichten 47

Die Bahn-Info-Ansicht 47
Der GPS Entfernungsmesser (Range Finder) 48
Die Bahngrafik-Ansicht 53
Die Zählansicht 55
Der Schlag-Zähl-Schalter 55
Ergebnisvorschau 56
Lesebrillen-Funktion 58
Zur nächsten/vorherigen Bahn umschalten 59
Eine Runde verlassen 62
Such-Timer 62
Scorekarte versenden 66
Scorekarte einstellen 68

© 2014 Pleasant Software

Die Scorekarten-Spalten 70
AGAPS Analyse 73

Erweiterte Dateneingabe 75

Erweiterte Trainingsdaten 77

Abschnitt „Abschlag“ 77
Fairwaytreffer 77
Verwendeter Schläger 77
Drive-Länge 77
Abschnitt „Annäherung“ 81
Sand & Save 81
Notizen 82
Abschnitt „Putts/Strafschläge“ 82
1. Putt 82
Putts/Strafschläge-Schalter 82

Analyserunden 84

Analyserunden freischalten 84
Die Zählansicht in Analyserunden 86
Einen Schlag hinzufügen 86
Schlagdetails 88

Abschlag 88
Annäherung 93

Schläge entfernen 98
Scorekarten von Analyserunden 98
AGAPS-Analyse 100
Satelliten-Ansicht 102

Daten der Satelliten-Ansicht zu GoogleEarth senden 103

Runden-Einstellungen 105

Runde 105

Beendet 106

Name 106

Datum 106

Dauer 106

CBA 106

In Statistik auswerten 107

Spieler 107

Unbekannte Spieler 108

Einen Spieler einem bestehenden Flight hinzufügen 110

Einen Spieler aus einem bestehenden Flight löschen 110

Coursevariante wechseln 111

Backup 112

Backup im lokalen Netzwerk 112

Backup auf Dropbox (empfohlen) 114

Jetzt Backup anfertigen 114

Backup wiederherstellen 115

Integration mit Sozialen Netzwerken 116

Scores tauschen 119

Runden senden 120

Runden empfangen 121

Hilfe 125

© 2014 Pleasant Software

Einstellungen 126

Info 126
Pebble Smartwatch 126
Scorekarte 127
Gestrichene Bahnen zählen 127
Lochspiel 127
Externe Datendienste 129
Auto-Courseupdates 129
USHandicap.com 129

© 2014 Pleasant Software

Was gibt's neues in v6.0

- Die Oberfläche wurde an iOS7 angepasst
  Auf iOS5.1 uns iOS6 wird nach wie vor die alte Oberfläche verwendet.
- Integration mit Pebble Smartwatch
  Nutzen Sie den Birdie GPS Rangefinder auf Ihrer Pebble Smartwatch.
  → „Pebble Smartwatch“ auf Seite 126
- Runden in der Rundenansicht werden automatisch pro „Saison“ geordnet.
  → „Runden“ auf Seite 34
- Es ist jetzt möglich in einer laufenden Runde die Coursevariante zu wechseln.
  → „Coursevariante wechseln“ auf Seite 111
- In Analyserunden wurde ein eigener Schalter für „Wasserhindernis“ hinzugefügt.
  → „Treffer“ auf Seite 89
- Neue Option „Gestrichene Bahnen zählen“ in den Einstellungen.
  → „Gestrichene Bahnen zählen“ auf Seite 127
- Zusätzliche Lochspiel-Optionen.
  → „Lochspiel“ auf Seite 127
- Neue „Einstellungen“-Ansicht.
  → „Einstellungen“ auf Seite 126
- Es wird nicht mehr zwischen „Normale Runden“ und „Trainingsrunden“ unterschieden.
  Die Taste „Trainingsrunde“ wurde entfernt. Wenn Sie beim Anlegen einer neuen Runde auf „Runde Starten“ tippen, wird automatisch eine Trainingsrunde angelegt.
  → „Eine neue Runde anlegen“ on page 35
- Birdie 6.0 enthält eine 64-bit-Version für iPhone 5s und neuere Geräte.
- Verschiedene kleinere Fehlerbehebungen.

© 2014 Pleasant Software

Birdie im Überblick

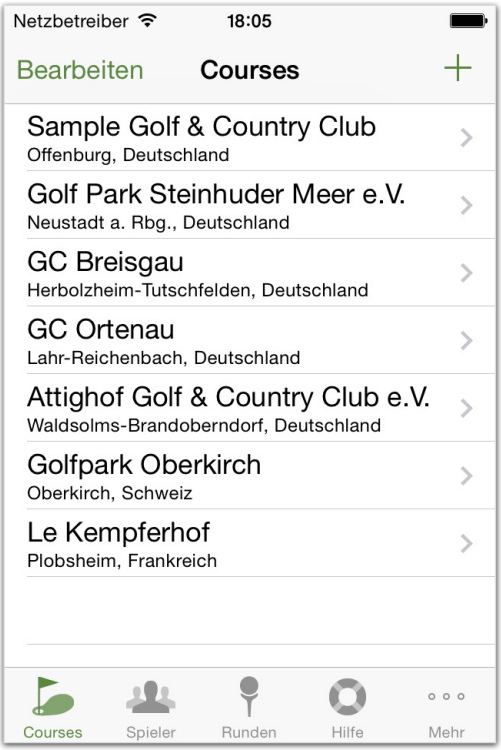
Birdies Nutzerinterface ist in mehrere Ansichten oder “Tabs” unterteilt.
Diese Ansichten werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Sie können zwischen den Ansichten umschalten, indem Sie auf das jeweilige Symbolbild tippen:

Insgesamt gibt es 7 verschiedene Ansichten. Da die Tab-Anzeige in iOS nicht alle Tabs gleichzeitig anzeigen kann, sind die zusätzlichen Tabs über das “Mehr”-Tab erreichbar.

Sie können die Tab-Anzeige auch umsortieren:
- Tippen Sie auf das Symbolbild “Mehr”
- Tippen Sie auf die “Bearbeiten” Taste
- Ziehen Sie Symbolbilder vom oberen Bildschirmbereich an die gewünschte Stelle in der Tab-Anzeige im unteren Bildschirmbereich.

© 2014 Pleasant Software

Courses



Auf der Courses-Ansicht werden alle importierten Courses angezeigt.

Courses importieren

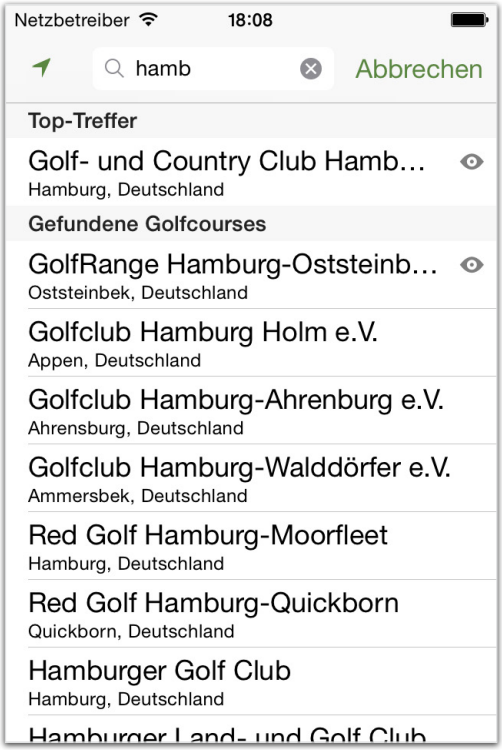
Um Courses zu importieren, tippen Sie auf die „+“-Taste in der oberen, rechten Ecke. Dies öffnet die „Import“-Ansicht.

Tippen Sie einen Club-, Ortsnamen oder eine Postleitzahl ein um nach einem bestimmten Golfclub (oder Golfclubs nahe der gesuchten Stadt) zu suchen.

© 2014 Pleasant Software

Tippen Sie auf die GPS-Taste um automatisch nach Clubs in Ihrer Nähe zu suchen.

In beiden Fällen zeigt Birdie die Suchergebnisse in einer unterteilten Liste an:



Das „Auge“ Symbol bedeutet, dass die Coursedaten u.a. auch Bahngrafiken enthalten.

Top-Treffer
Dieser Abschnitt enthält den Top-Treffer für Ihre Suchanfrage (nach Relevanz)

© 2014 Pleasant Software

Gefundene Golfcourses
Diese enthält alle weiteren Treffer, die Ihre Suchanfrage ergeben hat. Entweder, weil der Clubname oder die Ortschaft (teilweise) in Ihrer Suchanfrage vorkommen, oder weil sich der Golfclub nahe einer Ortschaft befinden, die durch Ihre Suchanfrage gefunden wurde.

Nahegelegene Courses
Diese Abschnitt wird nur bei der GPS-Suche angezeigt (wenn Sie nach Clubs in Ihrer Nähe suchen). Er zeigt alle Golfcourses an, die sich nahe Ihrer derzeitigen Position befinden.

Bereits importiert
Dieser Abschnitt zeigt alle gefundenen Golfclubs an, die bereits auf Ihrem Gerät importiert sind.

USHandicap.com
Dieser Abschnitt wird nur bei Text-Suchanfragen (also nicht bei GPS-Suchanfragen) angezeigt. Er enthält sämtliche Ergebnisse Ihrer Suchanfrage, die in der Coursedatenbank von USHandicap.com gefunden wurden. Bitte beachten Sie, dass die Coursedatenbank von USHandycap.com hauptsächlich Clubs und Courses in den USA enthält.
Falls ein Golfclub in beiden Abschnitten angezeigt werden sollte (Gefundene Golfcourses und USHandicap.com), empfehlen wir sehr, die Version aus dem Abschnitt „Gefundene Golfcourses“ zu verwenden, da diese Version Teil der Birdie-eigenen Datenbank sind. Coursedaten von der Birdie-Datenbank enthalten wesentlich detailliertere Angaben, sowie u.U. zusätzliche Daten wie z.B. GPS-Vermessung und/oder Bahngrafiken.

Um einen Golfcourse auf Ihrem Gerät zu importieren, tippen Sie einfach auf den Coursenamen in der Ergebnisliste.

Sobald Sie die Coursedaten eines Golfclub importiert haben, können diese Daten auch offline genutzt werden. Eine aktive

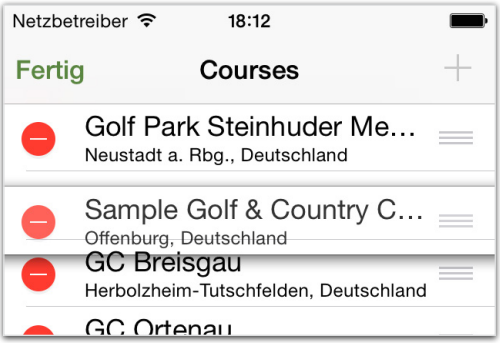
© 2014 Pleasant Software

Internetverbindung während der Runde wird als nicht zwingend benötigt. Dies kann bei schlechtem Internetempfang oder z.B. im Ausland (u.U. hohe Internetgebühren) sehr hilfreich sein.

Courses umsortieren

Standardmässig werden neu importierte Courses alphabetisch (nach Clubnamen) sortiert.

Sie können die Courses in der Courses-Ansicht auch manuell umsortieren, indem Sie auf „Bearbeiten“ tippen, und anschließend die Coursenamen an den „geriffelten“ Bereichen auf der rechten Seite an die gewünschte Stelle ziehen.



Courses löschen

Um einen importierten Course wieder zu löschen, tippen Sie auf die „Bearbeiten“-Taste. Tippen Sie anschließend auf die rote „–“-Taste und bestätigen Sie die Löschvorgang, indem Sie auf „Löschen“ tippen.

Sie könne Courses auch löschen, indem Sie direkt in der Courses-Ansicht waagrecht über den zu löschenden Course streichen. Bestätigen Sie den Löschvorgang anschließend, indem Sie auf „Löschen“ tippen.

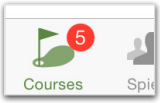
> Das Löschen von Coursedaten beeinflusst nicht bereits erfasste Runden auf diesem Course!

© 2014 Pleasant Software

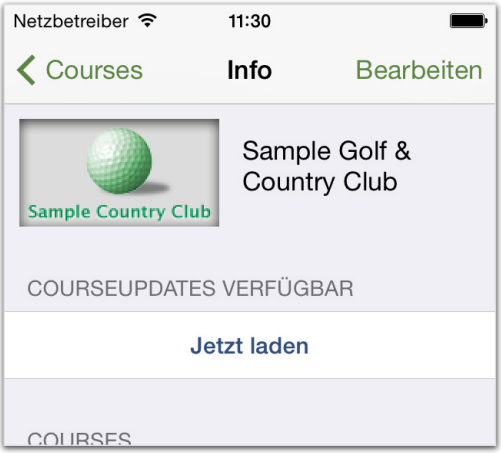
Course-Daten updaten

Beim zweiten Start fragt Sie Birdie, ob automatisch nach Courseupdates gesucht werden soll. Wenn Sie diese Frage mit „Ja“ beantworten, sucht Birdie automatisch nach neuen Versionen von bereits auf Ihrem Gerät importierten Course-Daten.
Courses für die neuere Daten vorliegen werden in der Courses-Liste mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:

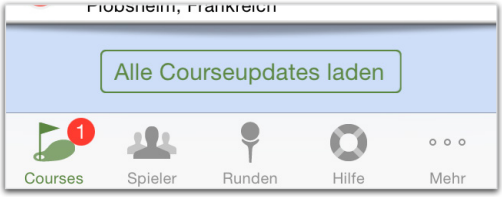
Die Anzahl der verfügbaren Courseupdates wird zusätzlich auf dem Tab „Courses“ angezeigt:



Um eine neue Version eines Courses herunterzuladen, öffnen Sie die Course-Info Ansicht des Courses, indem Sie den Coursenamen antippen. Tippen Sie dann auf „Jetzt laden“.

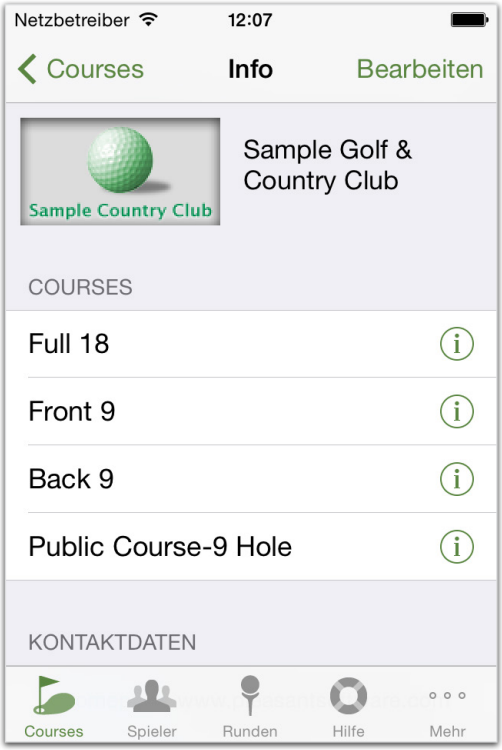


Um alle verfügbaren Courseupdates auf einmal zu laden, tippen Sie in der Courses-Liste auf „Bearbeiten“ und dann auf die Taste „Alle laden“.



Course Info

Für detaillierte Informationen zu einem Course, tippen Sie auf den Coursenamen in der Courses-Liste.

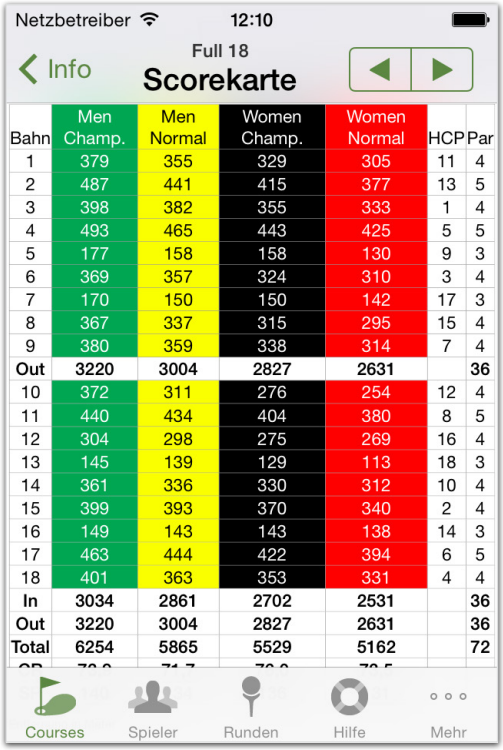


Courses

Dieser Abschnitt enthält alle Course-Varianten für den ausgewählten Golfclub. Neben dem eigentlichen Hauptcourse, kann es sich dabei um Teile des Hauptcourses (mit eigenem Rating, z.B. „Erste 9“, „Letzte 9“), Kombinationen von verschiedenen 9-Loch-Varianten (z.B. auf einem 27-Loch-Platz) oder komplett unabhängige Courses handeln (z.B. einen zusätzlichen Pay & Play-Course).

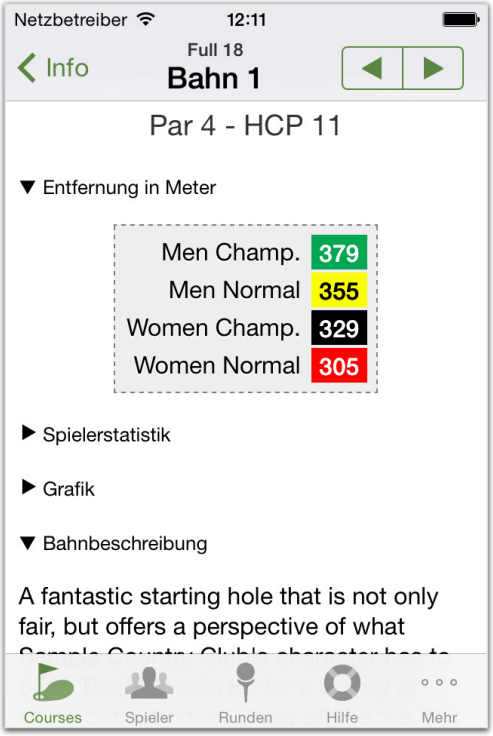
> Sie können direkt von dieser Ansicht eine neue Runde starten, indem Sie auf eine der Varianten tippen.

Tippen Sie auf das „i“-Symbol (iOS6: die blaue Pfeiltaste) neben einem der Variantennamen um zu einer Scorekarte für die ausgewählte Variante zu wechseln:



Bahn	Men Champ.	Men Normal	Women Champ.	Women Normal	HCP	Par
1	379	355	329	305	11	4
2	487	441	415	377	13	5
3	398	382	355	333	1	4
4	493	465	443	425	5	5
5	177	158	158	130	9	3
6	369	357	324	310	3	4
7	170	150	150	142	17	3
8	367	337	315	295	15	4
9	380	359	338	314	7	4
Out	**3220**	**3004**	**2827**	**2631**		**36**
10	372	311	276	254	12	4
11	440	434	404	380	8	5
12	304	298	275	269	16	4
13	145	139	129	113	18	3
14	361	336	330	312	10	4
15	399	393	370	340	2	4
16	149	143	143	138	14	3
17	463	444	422	394	6	5
18	401	363	353	331	4	4
In	**3034**	**2861**	**2702**	**2531**		**36**
Out	**3220**	**3004**	**2827**	**2631**		**36**
Total	**6254**	**5865**	**5529**	**5162**		**72**

Tippen Sie auf die Pfeiltaste nach rechts oder links um zusätzliche Informationen zu jeder Bahn anzuzeigen.



Die Bahn-Info-Ansicht enthält u.a. die Basisdaten der jeweiligen Bahn, wie Par und Hcp, sowie Entfernungsangaben für jede verfügbare Tee-Farbe.

Die Bahninformationen sind in verschiedene Abschnitte unterteilt. Sie können diese Abschnitte ein- bzw. ausklappen, indem Sie auf das Dreieck neben dem jeweiligen Abschnitttitel tippen:

Der Ein-/Ausklapp-Status eines Abschnitts wird automatisch gespeichert und in den folgenden Abschnitten beibehalten.

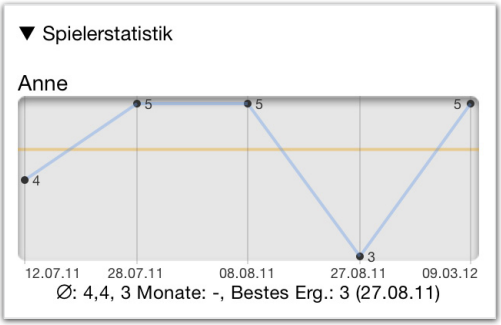
© 2014 Pleasant Software

Zusätzlich zu den Basisinformationen kann die Bahn-Info-Ansicht weitere Daten, wie z.B. eine Bahnbeschreibung oder eine Bahngrafik enthalten.
Diese erweiterten Informationen sind nicht für jeden Golfclub verfügbar.

Im Falle, dass die Course-Daten eines Golfclubs noch keine erweiterten Informationen enthalten, können Sie Bahnbeschreibungen ganz einfach auch in unserem Online-Courseeditor hinzufügen. Rufen Sie hierzu die folgende Webadresse auf:
http://courseeditor.pleasantsoftware.com

Falls Sie Zugriff auf Bahngrafiken eines Golfcourses haben und diese den Course-Daten hinzufügen möchten, kontaktieren Sie uns bitte unter ***support@pleasantsoftware.com***, da wir für die Einbindung von Bahngrafiken vorher noch das Einverständnis des Urhebers/Copyright-Inhabers benötigen.

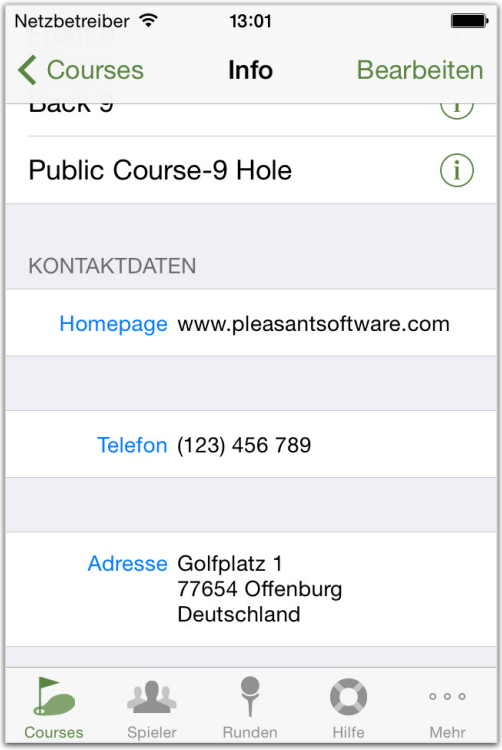
Der Abschnitt „Spielerstatistik“ enthält eine graphische Auswertung der Spielergebnisse für die jeweilige Bahn. Für jeden Spieler, für den auf Ihrem Gerät bereits Scores für diese Bahn erfasst wurden, zeigt Birdie automatisch eine Grafik an:



Die Grafiken zeigen jeweils die letzten 5 Scores des Spielers auf dieser Bahn. Die orangefarbene Linie zeigt den Durchschnitt aller bisher erfassten Scores für diesen Spieler auf dieser Bahn an.

Kontaktdaten

Dieser Abschnitt zeigt alle verfügbaren Kontaktdaten für den ausgewählten Course an. Normalerweise enthält dieser Abschnitt Daten wie Homepage, Telefonnummer und Adresse des Clubs.



Die Coursedaten können auch mehrere URLs enthalten (z.B. eine für die Homepage des Clubs, eine für die Abschlagszeiten-Reservierungsseite usw.).

Ebenso können auch mehrere Telefonnummern für einen Club erfasst werden (z.B. eine für das Sekretariat, eine für das Restaurant u.ä.).

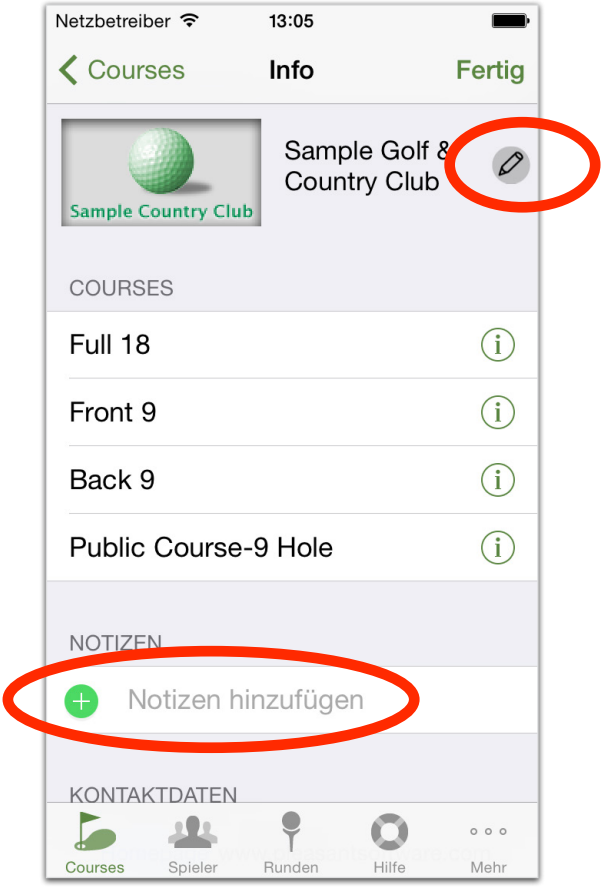
Sie können solche zusätzlichen URLs und Telefonnummern auch selbst hinzufügen, indem Sie diese Daten in unserem Online-Courseeditor eingeben. Sie finden den Online-Courseeditor unter der folgenden Webadresse:
http://courseeditor.pleasantsoftware.com.

Bei den Informationen im Abschnitt „Kontaktdaten“ handelt es sich ausnahmslos um aktive Inhalte, d.h. Sie können sämtliche Daten antippen. So öffnet Birdie beim Antippen einer URL die Webseite in Safari, durch Antippen einer Telefonnummer wird diese angerufen und durch Antippen der Adresse wird diese in der Karten-App geöffnet.

Ändern des Clubnamens und Hinzufügen von Bemerkungen
Es ist möglich den Namen eines Golfclubs lokal auf Ihrem Gerät zu ändern und eigene Notizen zu den Coursedaten hinzuzufügen.

Tippen Sie hierzu auf die „Bearbeiten“-Taste auf der Info-Ansicht.
Dadurch wechselt die Ansicht in den Bearbeiten-Modus: Eine runde „Bearbeiten“-Taste (mit einem Stift-Symbol) wird neben dem Clubnamen eingeblendet. Tippen Sie auf diese Taste, um den Clubnamen lokal auf Ihrem Gerät anzupassen.

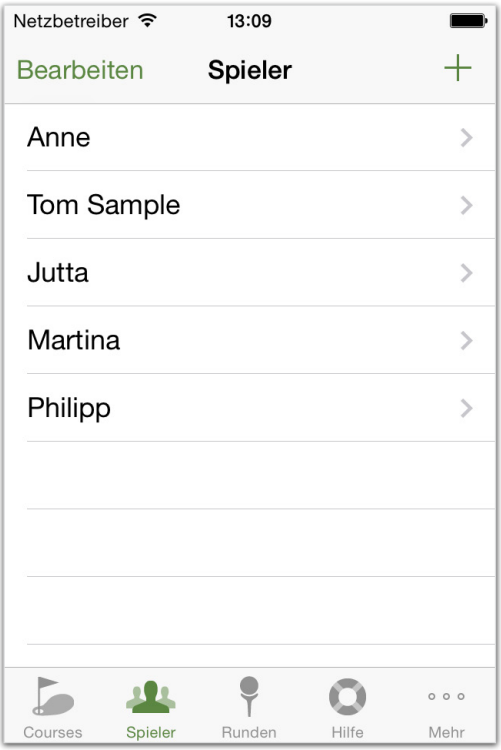
© 2014 Pleasant Software



Unterhalb des Abschnitts „Courses“ wird ein neuer Abschnitt „Notizen“ eingeblendet. Tippen Sie auf die grüne „+“ Taste, um den Course-Daten auf Ihrem Gerät eigene Notizen hinzuzufügen.

© 2014 Pleasant Software

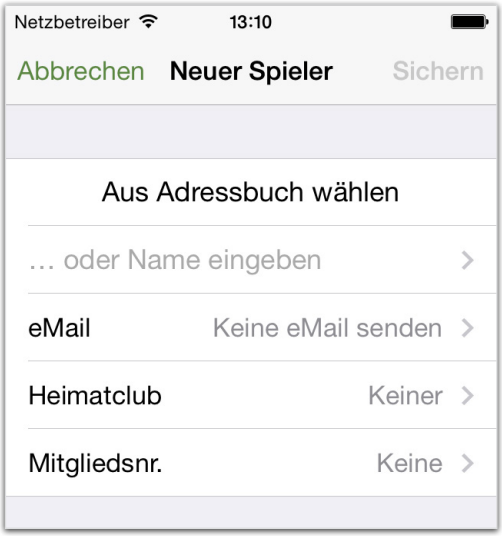
Spieler



Einen Spieler hinzufügen

Tippen Sie auf die „+“-Taste, um einen neuen Spieler hinzuzufügen.

© 2014 Pleasant Software



Tippen Sie entweder auf „Aus Adressbuch wählen“ um eine Person aus Ihrem Adressbuch hinzuzufügen, oder tippen Sie auf „… oder Name eingeben“ um den Spielernamen manuell einzugeben.

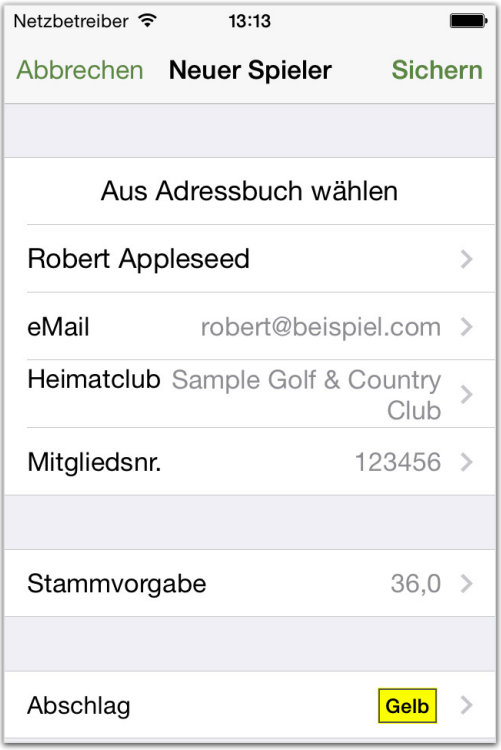
Wenn Sie eine Person aus dem Adressbuch auswählen, wird - falls vorhanden - auch automatisch eine eMail-Adresse für diese Person übernommen.
Falls keine eMail-Adresse gefunden wurde oder sie die eMail-Adresse nachträglich ändern möchten, tippen Sie auf die Zeile „eMail“.
Die eMail-Adresse wird später beim Versenden von Scorekarten verwendet: Falls für einen Spieler im Flight eine eMail-Adresse bekannt ist, wird diese automatisch in das Mail-Formular eingesetzt.

Tippen Sie auf „Heimatclub“ um für den Spieler einen Heimatclub festzulegen. Sie können den Heimatclub anschließend aus den Clubs auswählen, die Sie bereits auf Ihrem Gerät importiert haben. Der Heimatclub wird bei der Anzeige der Spielerstatistik verwendet.

© 2014 Pleasant Software

Tippen Sie auf „Mitgliedsnr.“ um die Mitgliedsnummer des Spielers zu erfassen. Es kann sich hierbei um die Mitgliedsnummer des Spielers im Golfverband handeln. Diese Information wird lediglich für informelle Zwecke verwendet und ansonsten nicht ausgewertet oder verwendet. Ist eine Mitgliedsnummer erfasst, wird diese sowohl in der Spielerliste angezeigt, sowie unter dem Spielernamen auf Scorekarten.

Sobald Sie eine Person aus Ihrem Adressbuch ausgewählt oder einen Namen manuell eingegeben haben, werden der Ansicht „Neuer Spieler“ weitere Abschnitte hinzugefügt:



Tippen Sie auf „Stammvorgabe“ um das Handicap des Spielers einzugeben.

© 2014 Pleasant Software

Um die Spielerdaten mit einem vorhandenen Account bei „USHandicap.com“ zu verbinden, schalten Sie die „USHandicap.com“-Option auf „An“.

Tippen Sie auf „Abschlag“, um eine Teefarbe auszuwählen, von der aus der Spieler für gewöhnlich spielt. Wenn Sie den Spieler später einem Flight hinzufügen, wählt Birdie diese Teefarbe für den Spieler automatisch aus (wenn sie auf dem gespielten Course existiert).

Tippen Sie abschließend auf „Sichern“ um die Daten für den neuen Spieler abzuspeichern.

Spielerliste umsortieren

Standardmäßig sortiert Birdie die Spielerliste alphabetisch.

Sie können die Sortierung der Spielernamen aber auch manuell vornehmen. Tippen Sie hierzu auf der Spielerliste auf „Bearbeiten“ und ziehen Sie die Spielernamen dann an den Anfassern auf der rechten Seite an die gewünschte Position.

Spieler löschen

Um einen Spieler zu löschen, tippen Sie in der Spielerliste auf die „Bearbeiten“-Taste. Tippen Sie anschließend auf die rote „–“-Taste neben dem Spielernamen und bestätigen Sie den Löschvorgang abschließend, indem Sie auf „Löschen“ tippen.

© 2014 Pleasant Software

Sie können Spieler auch löschen, indem Sie in der Spielerliste horizontal von rechts nach links (oder umgekehrt) über den Spielernamen wischen. Bestätigen Sie den Löschvorgang wieder durch antippen der Taste „Löschen“.

> Das Löschen eines Spielers aus der Spielerliste hat keinen Effekt auf bereits erfasste Runden!

Spieler bearbeiten

Zum Bearbeiten der Daten eines Spielers, z.B. zum Ändern des Namens, der Stammvorgabe oder der Abschlagfarbe, tippen Sie auf den Spielernamen auf der Spielerliste.
Tippen Sie anschließend auf den gewünschten Eintrag auf der Spielerinfo-Ansicht.

© 2014 Pleasant Software

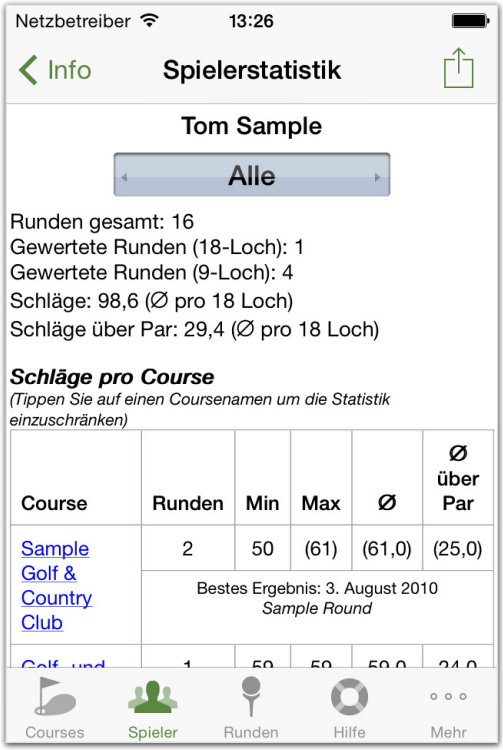
Spielerstatistik

Der letzte Eintrag auf der Spielerinfo-Ansicht ist der „Statistik“-Eintrag. Er zeigt auf der rechten Seite die Anzahl der bereits erfassten Runden an, in denen der ausgewählte Spieler im Flight war. Diese Runden werden automatisch in der Spielerstatistik für diesen Spieler ausgewertet.

> Beendete Runden, d.h. Runden bei denen sämtliche Bahnen Scores eingetragen wurden, werden automatisch in die Spielerstatistik aufgenommen. In der Ansicht „Runden-Einstellungen“ befindet sich für jede Runde ein Schalter „In Statistik auswerten“. Mit diesem Schalter können Sie manuell steuern, ob eine Runde in der Spielerstatistik ausgewertet werden soll oder nicht.
> Bitte lesen Sie den Abschnitt „Runden-Einstellungen“ für weitere Informationen zu diesem Thema.

Tippen Sie auf „Statistik“ um die Spielerstatistik für den ausgewählten Spieler aufzurufen.

© 2014 Pleasant Software



Zeitrahmen

Die Anzeige unterhalb des Spielernamens zeigt den derzeit eingestellten Zeitrahmen der Spielerstatistik an. Insgesamt gibt es vier verschiedene Zeitrahmen:

Alle
Sämtliche Runden des Spielers (die mit „In Statistik auswerten“ markiert sind) werden in der Statistik ausgewertet.

Letzte 3 Monate
Sämtliche Runden der letzten 3 Monate (die mit „In Statistik auswerten“ markiert sind) werden in der Statistik ausgewertet.

Dieses Jahr
Sämtliche Runden im aktuellen Jahr (die mit „In Statistik auswerten“ markiert sind) werden in der Statistik ausgewertet.

© 2014 Pleasant Software

Letztes Jahr
Sämtliche Runden im letzten Jahr (die mit „In Statistik auswerten“ markiert sind) werden in der Statistik ausgewertet.

Tippen Sie auf die Zeitrahmen-Anzeige um zwischen den verschiedenen Zeitrahmen umzuschalten. Alternativ können Sie auch horizontal nach links bzw. rechts über die Anzeige wischen, um zum vorherigen bzw. nächsten Zeitrahmen umzuschalten.

Schläge pro Course
Die Tabelle „Schläge pro Course“ listet alle Runden geordnet nach dem gespielten Course auf. Birdie listet hierbei auch verschiedene Varianten eines Golfclubs als separate Courses auf (so werden z.B. die „18-Loch“ Variante und die „Erste 9“-Variante des selben Golfclubs als separate Einträge in dieser Liste aufgeführt).

Die Tabelle zeigt die Anzahl der gespielten Runden, den minimalen, maximalen und durchschnittlichen Score, sowie den durchschnittlichen „Score über Par“ an.
Zusätzlich wird noch das beste Rundenergebnis auf dem jeweiligen Course angezeigt.

Tippen Sie auf einen Coursenamen in dieser Tabelle, um die gesamte Spielerstatistik auf Runden die auf diesem Course gespielt wurden einzuschränken.
Um diesen Filter wieder zurückzusetzen, tippen Sie auf „Alle Courses anzeigen“ neben der „Schläge pro Course“ Titelzeile.

> Falls Werte in der Statistik in Klammern angezeigt werden, bedeutet dies dass der betreffende Wert unvollständige Daten enthält- Beispielsweise bedeutet ein maximaler Score von „(130)“, dass dieser Wert gestrichene Bahnen enthält.

Schläge pro Par

Diese Tabelle zeigt die Anzahl der Schläge, die der Spieler für Bahnen der jeweiligen Kategorie benötigt hat.
Beispielsweise zeigt die Zeile „Par 3“ die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl von Schlägen an, die der Spieler für Par 3-Bahnen benötigt hat. Die Anzahl der ausgewerteten Bahnen steht in der zweiten Spalte.

Abschlagstatistik

Diese Tabelle zeigt die minimale, maximale und durchschnittliche Länge der Abschläge an, geordnet nach verwendetem Schläger.

Fairwayhits

Diese Tabelle listet die Treffsicherheit der Abschläge auf. Neben einer Gesamtauswertung, werden die Werte auch nach verwendetem Schläger geordnet gelistet. Ausgegeben werden neben der absoluten Anzahl auch prozentuale Angaben für „Mittig“, „Links“ und „Rechts“.

Putts

Diese Tabelle listet die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Putts.
Zusätzlich wird auch die minimale, maximale und durchschnittliche Länge des 1. Putts ausgegeben (sowohl für alle Putts, als auch geordnet nach Anzahl der Putts).

GIR Statistik

Diese Tabelle listet alle „Green in Regulation“ (sowohl als absoluter Wert, sowie als prozentualer Anteil an allen Bahnen). Zusätzlich wir noch die durchschnittliche Anzahl der Putts für Bahnen angezeigt, die mit GIR gespielt wurden.

Analyserunden

Diese Tabelle wird nur angezeigt, wenn die Zusatzfunktion „Analyserunden“ freigeschaltet wurde (optionaler In-App-Kauf).

© 2014 Pleasant Software

Angezeigt werden die Statistikwerte aller gespielten Analyserunden, sortiert nach Course-Variante. Falls die Spielerstatistik für eine spezifische Course-Variante gefiltert wurde, listet die Tabelle sämtliche Analyserunden auf dem gefilterten Course separat, sortiert nach Datum, auf.

Diese Statistikauswertung von Analyserunden wird auch als „AGAPS-Analyse“ bezeichnet.

Die Tabelle enthält die folgenden Spalten mit den entsprechenden Statistikwerten:

Abschlag
Prozentualer Anteil der Fairwaytreffer

GIR
GIR-Verhältnis

Annäherung
Durchschnittliche Anzahl der Schläge die bei der Annäherung (gemessen ab einem Radius von 40 m um das Grün) bis zum Einlochen benötigt wurden.

Chip
Durchschnittliche Anzahl der Schläge die bei der Annäherung beginnend mit einem Chip (gemessen ab einem Radius von 40 m um das Grün) bis zum Einlochen benötigt wurden.

Pitch
Durchschnittliche Anzahl der Schläge die bei der Annäherung beginnend mit einem Pitch (gemessen ab einem Radius von 40 m um das Grün) bis zum Einlochen benötigt wurden.

Bunker
Durchschnittliche Anzahl der Schläge die bei der Annäherung beginnend mit einem Bunkerschlag (gemessen ab einem

Radius von 40 m um das Grün) bis zum Einlochen benötigt wurden.

Texas Wedge
Durchschnittliche Anzahl der Schläge die bei der Annäherung beginnend mit einem Texas Wedge (Schlag mit dem Putter von außerhalb des Grüns) bis zum Einlochen benötigt wurden.

Putts
(durchschnittliche) Anzahl von Putts

Strafschlag
(durchschnittliche) Anzahl von Strafschlägen

Score
(durchschnittlicher) Score

Einige Spalten können Durchschnittswerte (falls die Statistik nicht auf einen bestimmten Course gefiltert wurde und in der Summenzeile) oder absolute Werte enthalten (falls die Statistik auf einen bestimmten Course gefiltert wurde und die Zeile eine separate Runde, mit Datum, anzeigt).

Bitte beachten Sie, dass diese Statistik mit zwei verschiedenen Methoden berechnet werden kann:

AGAPS (Voreinstellung)
Die Werte werden mit zusätzlichen Einschränkungen und Regeln berechnet. Bitte lesen Sie den Abschnitt „AGAPS Runden“ für nähere Informationen hierzu. Lesen Sie den Abschnitt „Scorekarte einstellen“ für eine Anleitung zum Umstellen des Berechnungsmodus.

Klassisch
Die Werte werden ohne zusätzliche Regeln, klassisch berechnet.

© 2014 Pleasant Software

Spielerstatistik senden

Um eine Spielerstatistik zu versenden oder auszudrucken, tippen Sie auf den „Bereitstellen“-Taste in der oberen, rechten Ecke.

Sie haben die folgenden Optionen:

e-Mail

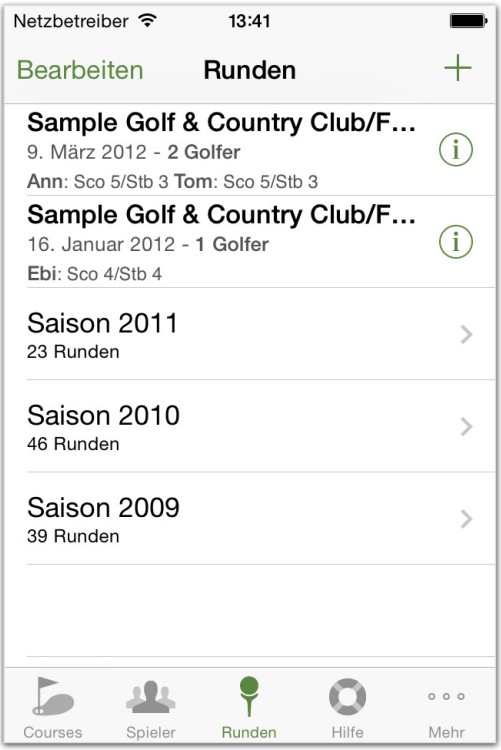
Hiermit wird eine neue e-Mail erzeugt, die die Spielerstatistik mit den derzeitigen Filtereinstellungen (Zeitrahmen und eventueller Einschränkung auf einen Course) enthält. Geben Sie einen oder mehrere Empfänger an und tippen Sie auf „Senden“.

Drucken

Hiermit können Sie die angezeigte Spielerstatistik mit den derzeitigen Filtereinstellungen (Zeitrahmen und eventueller Einschränkung auf einen Course) auf jedem AirPrint kompatiblen Drucker ausdrucken.

© 2014 Pleasant Software

Runden



Die Runden-Ansicht listet alle bisher erfassten Runden auf. Die Liste zeigt neben dem Namen, dem Datum und der Dauer jeder Runde auch die Anzahl der Spieler im Flight an. Zusätzlich zeigt Birdie auch eine kurze Zusammenfassung des Spielstands für jeden Spieler im Flight an (Score und Stableford-Punkte).
Der automatisch vergebene Name für eine Runde ist der Name des gespielten Courses. Der Rundenname kann aber in den Rundeneinstellungen geändert werden.
Die Dauer der Runde wird automatisch, vom Zeitpunkt des Anlegens der Runde bis zum Eintragen der Scores auf der letzen Bahn, berechnet. Für nicht beendete Runden oder wenn Sie, z.B. wegen einer längeren Unterbrechung einer Runde,

© 2014 Pleasant Software

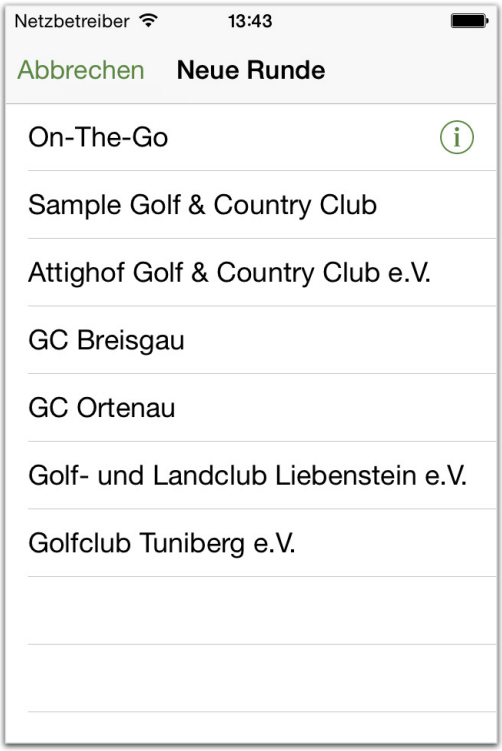
die Dauer anpassen möchten, können Sie die Dauer in den Rundeneinstellungen auch manuell ändern.

Eine neue Runde anlegen

Zum Anlegen einer neuen Runde, tippen Sie auf die „+“-Taste in der rechten, oberen Ecke der Rundenliste.

> Es ist auch möglich, eine neue Runde anzulegen, indem Sie in der Courseinfo-Ansicht auf eine der dort aufgelisteten Course-Varianten tippen. Sehen Sie hierzu auch den Abschnitt „Course Info“.

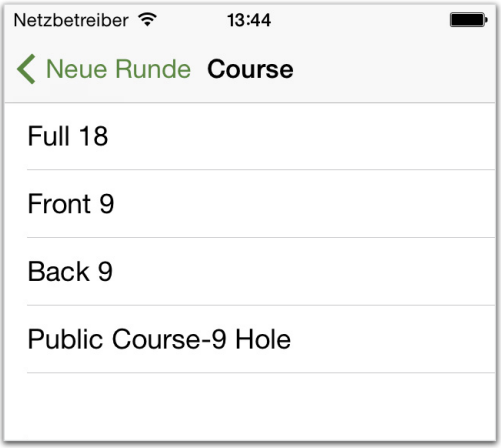
Birdie zeigt als nächstes eine Liste aller auf dem Gerät importierten Courses an.



© 2014 Pleasant Software

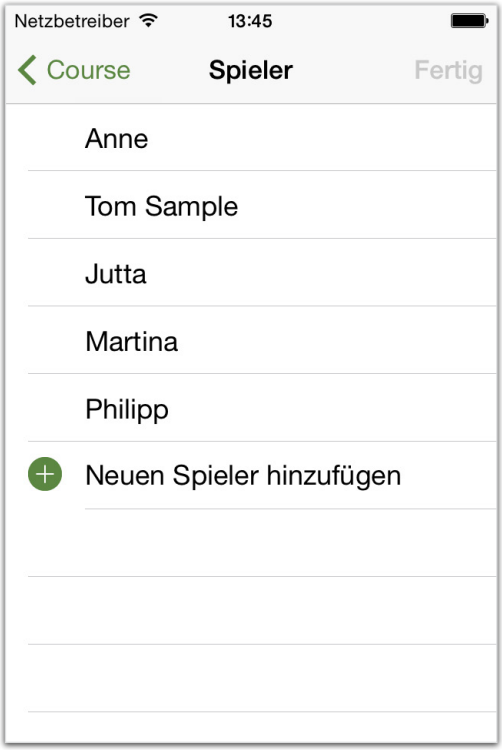
Falls der gewünschte Course noch nicht importiert wurde (und Sie keine Möglichkeit haben, den Course auf der Courses-Ansicht zu importieren, z.B. weil Sie derzeit keine Internetverbindung haben oder der Course noch nicht in der Birdie-Coursedatenbank verfügbar ist) können Sie jederzeit eine Runde auch als so genannte „On-The-Go“-Runde anlegen. Bitte lesen Sie den Abschnitt „On-The-Go Runden“ für weitere Informationen hierzu.

Nachdem Sie einen Course ausgewählt haben, der mehrere Couse-Varianten enthält, zeigt Birdie nun eine Liste mit den verfügbaren Varianten zur Auswahl an (z.B. „18 Loch“, „Erste 9“, „Letzte 9“ oder die verschiedenen Coursekombinationen bei 27-Loch Courses).



Wählen Sie die gewünschte Variante aus.
Sollte der gewählte Course nur eine Variante enthalten, überspringt Birdie diesen Schritt automatisch.

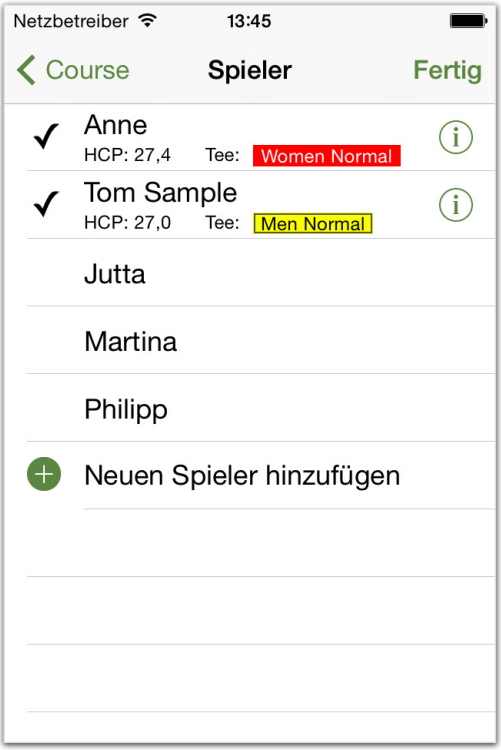
Schließlich zeigt Birdie eine Liste mit allen Spielern auf dem Gerät an. Tippen Sie auf die Namen, um Spieler dem Flight hinzuzufügen.



Sie können bis zu 4 Spielern pro Flight auswählen.
Es ist auch möglich neue Spieler zur Spielerliste (und zum Flight) hinzuzufügen. Tippen Sie in diesem Fall auf „Neuen Spieler hinzufügen“.

Wenn Sie einen neuen Spieler zum Flight hinzufügen, wählt Birdie automatisch die bevorzugte Teefarbe für den Spieler (falls vorhanden) und berechnet die Spielvorgabe für diese Runde.

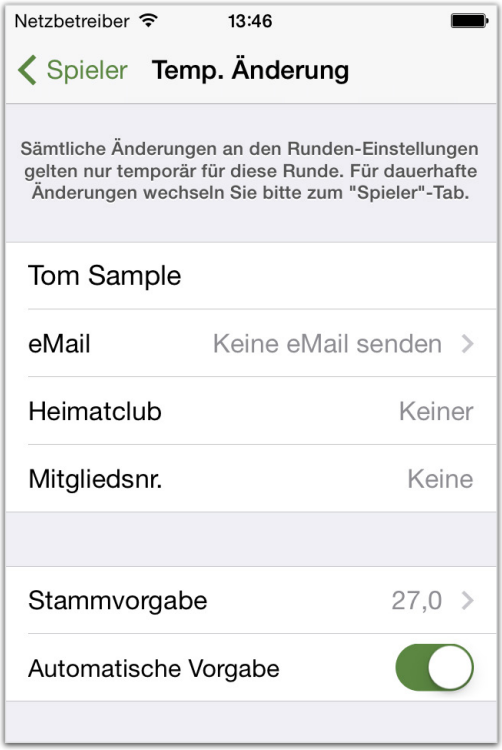
© 2014 Pleasant Software



Es ist möglich die Spielvorgabe oder die Teefarbe eines Spielers für die neue Runde nachträglich zu ändern. Tippen Sie hierzu auf die blaue Pfeiltaste neben dem Spielernamen.

Dadurch wird die Ansicht „Temp. Änderung“ für diesen Spieler geöffnet:

© 2014 Pleasant Software



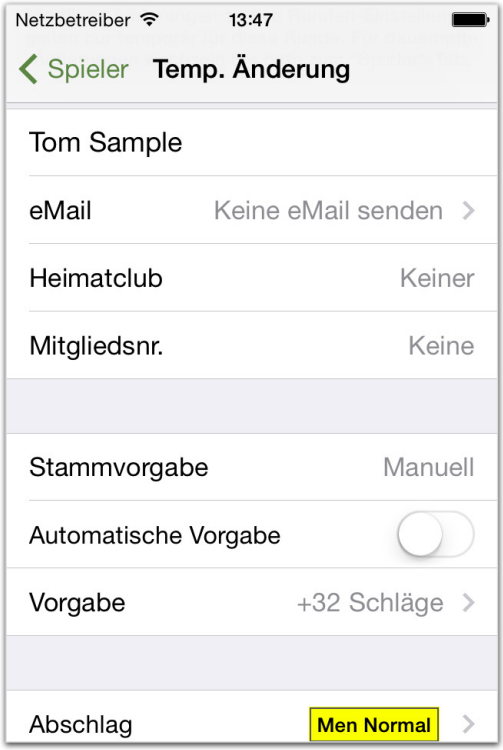
Bitte beachten Sie, dass sämtliche Änderungen in dieser Ansicht nur für die jeweilige Runde gelten. Wenn Sie eine der Angaben dauerhaft ändern möchten, wechseln Sie bitte auf die „Spieler“-Ansicht und bearbeiten Sie die Spielerdaten dort (siehe Abschnitt „Spieler“).

Zusätzlich zu einfachen Änderungen wie Teefarbe oder Stammvorgabe, ist es auch möglich Birdies automatische Spielvorgabeberechnung abzuschalten und die Spielvorgabe manuell einzugeben.

Birdie berechnet normalerweise die Spielvorgabe jedes Spielers (also die zusätzlichen Schläge die jeder Spieler zur Berechnung seines Nettoergebnisses zugeschrieben bekommt) automatisch, basierend auf der Stammvorgabe des Spielers und dem

Courserating des gespielten Courses. Die Formel für diese Berechnung variiert u.U. länderspezifisch, je nach Lage des Courses. Auf dem europäischen Festland gelten hierbei für gewöhnlich die Regeln der EGA (European Golf Association).

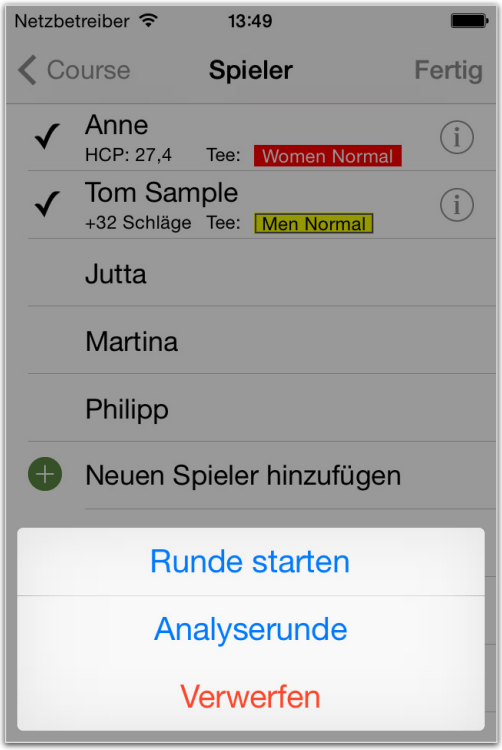
Wenn Sie „Automatische Vorgabe“ auf „Aus“ stellen, fügt Birdie eine weitere Zeile unterhalb des Schalters in die Tabelle ein. Diese Zeile („Vorgabe“) zeigt die berechneten Vorgabeschläge an. Tippen Sie auf diese Zeile um die Vorgabeschläge manuell einzugeben.



Wenn Sie mit der Auswahl der Spieler fertig sind, tippen Sie auf „Fertig“ in der oberen, rechten Ecke der Spielerauswahl.

Dies öffnet einen Auswahldialog mit mehreren Optionen zum Starten der Runde.

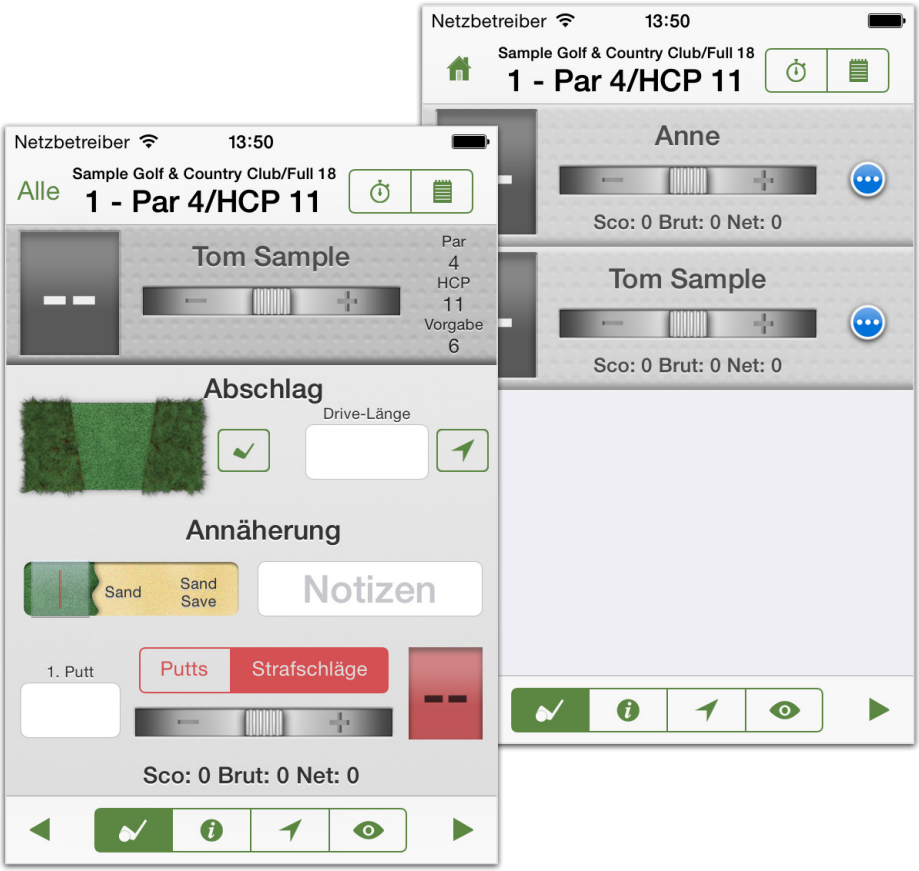
© 2014 Pleasant Software


Netzbetreiber
13:49
Course
Spieler
Fertig
Anne
HCP: 27,4
Tee:
Women Normal
Tom Sample
+32 Schläge
Tee:
Men Normal
Jutta
Martina
Philipp
Neuen Spieler hinzufügen
Runde starten
Analyserunde
Verwerfen

Runde starten

Hiermit wird die Runde in normalem Zähl-Modus gestartet. In diesem Modus können Sie schnell und einfach die Anzahl der Schläge eintragen, die jeder Spieler pro Bahn benötigt, oder optional auch erweitere Daten für einen oder mehrere Spieler im Flight eingeben (wie z.B. Anzahl der benötigten Putts, Länge des Abschlags usw.).

Diese Option ist für 1-4 Spieler im Flight verfügbar.



Analyserunde

Hiermit starten Sie die Runde im Analyse-Modus. Dieser Modus ermöglicht die Eingabe von umfassenden Daten für jeden einzelnen Schlag während der Runde. Es ist möglich für jeden

© 2014 Pleasant Software

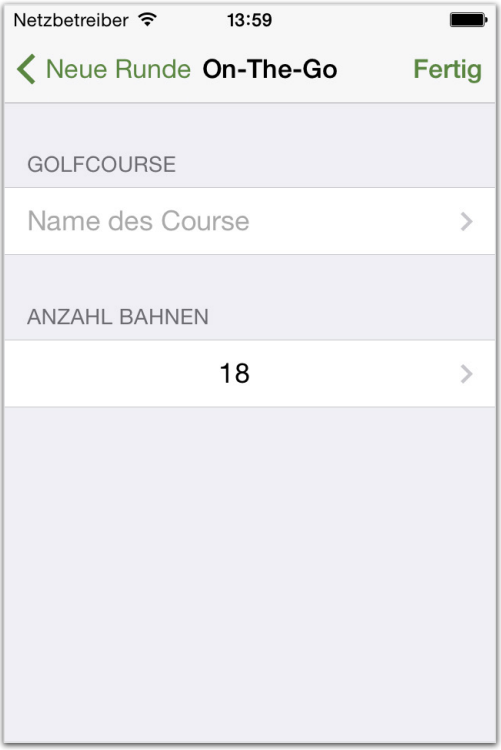
Schlag Daten wie z.B. verwendeter Schläger, Schlagweite, Art der Annäherung usw. einzugeben. Diese Daten werden beim Erzeugen der Scorekarte verwendet um spezielle Analysedaten und Statistiken anzuzeigen. In diesem Modus ist es möglich, eine komplette AGAPS Analyse einer Runde zu erstellen.
Dieser Modus ist nur verfügbar, wenn der Flight genau 1 Spieler enthält.
Analyserunden sind eine optionale Funktionalität von Birdie, die einmalig als In-App-Kauf in Birdie freigeschaltet werden muss.

On-The-Go Runden
Falls ein Course noch nicht importiert wurde (und Sie keine Möglichkeit haben, den Course auf der Courses-Ansicht zu importieren, z.B. weil Sie derzeit keine Internetverbindung haben oder der Course noch nicht in der Birdie-Coursedatenbank

verfügbar ist) können Sie jederzeit eine Runde auch als so genannte „On-The-Go“-Runde anlegen..

Tippen Sie beim Anlegen einer neuen Runde in der Course-Auswahl auf „On-The-Go“.

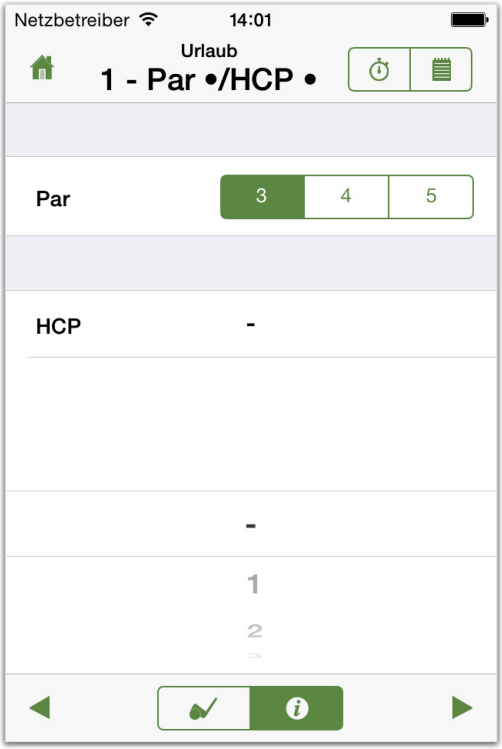
Geben Sie danach einen Namen für den Course ein und legen Sie fest, wie viel Bahnen gespielt werden.



Nachdem Sie auf „Fertig“ getippt haben, können Sie bis zu vier Spieler für den Flight auswählen und die Runde dann in normalem Modus oder als Trainingsrunde starten.

Während der Runde geben Sie dann für jede Bahn zuerst das Par und das Handicap der Bahn ein. Hierzu zeigt Birdie

automatisch eine spezielle „On-The-Go“-Info-Ansicht für jede Bahn an.



Nachdem Sie Par und HCP angegeben haben, wechseln Sie auf die Zählansicht, indem Sie auf die entsprechende Taste am unteren Bildschirmrand tippen:

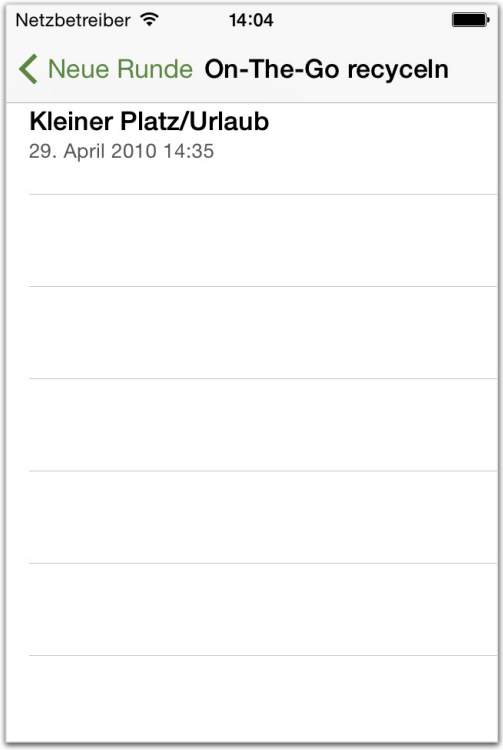
On-The-Go recyceln

Eine weitere Möglichkeit, On-The-Go-Runden zu starten ist, eine vorher gespielte On-The-Go-Runde als Vorlage für eine neue Runde zu verwenden.

© 2014 Pleasant Software

Dadurch kann Birdie die Par und HCP-Werte aus der vorherigen Runde übernehmen und zeigt daher direkt die Zählansicht für jede Bahn an.

Um eine On-The-Go-Runde auf Basis einer anderen Runde zu starten, tippen Sie beim Anlegen einer Runde auf die blaue Pfeiltaste neben dem „On-The-Go“ Eintrag auf der Course-Auswahl. Dadurch zeigt Birdie eine Liste aller bisherigen On-The-Go-Runden an, von der Sie dann die gewünschte Vorlage-Runde wählen können.



Allgemeine Funktionen während einer Runde

Vier Ansichten

Die Ansichten-Auswahl in der Werkzeugleiste am unteren Ende des Bildschirms ermöglicht Ihnen das Umschalten zwischen vier verschiedenen Ansichten während der Runde.

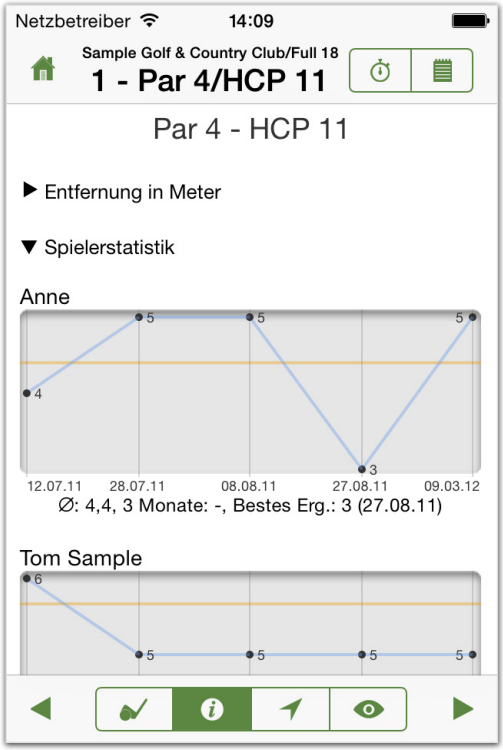
Die Standardansicht während einer Runde ist die Zählansicht, in der Sie die benötigten Schläge für die Spieler im Flight, sowie u.U. zusätzliche Informationen, wie z.B. Putts und Fairwaytreffer in Trainingsrunden, eingeben können.
Bitte lesen Sie die Abschnitte „Trainingsrunde“ und „Analyserunde“ für nähere Informationen.

Die Bahn-Info-Ansicht
Tippen Sie auf die „i“-Taste um zur Bahn-Info-Ansicht zu wechseln.

Die Bahn-Info-Ansicht zeigt die selben Informationen wie bereits im Abschnitt „Courses“ beschrieben. Neben Basisinformationen wie Par, HCP und Länge der Bahn, werden - je nach Verfügbarkeit - auch eine Bahnbeschreibung und/oder Bahngrafik angezeigt.

Im Abschnitt „Spielerstatistik“ wird eine Grafik für jeden Spieler im Flight angezeigt, die die letzten 5 Scores des Spielers auf dieser Bahn wiedergibt.

© 2014 Pleasant Software

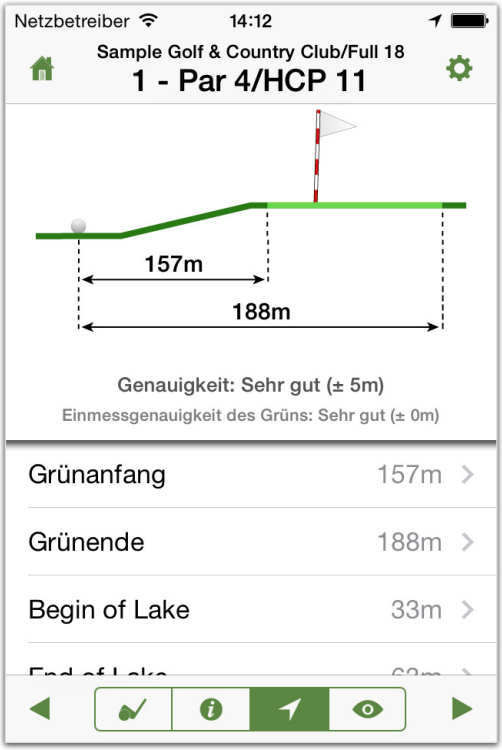


Die verschiedenen Abschnitte können ein-/ausgeklappt werden, indem Sie auf das Pfeilsymbol vor einem Abschnitt-Titel tippen. Der Ein-/Ausklapp-Status der Abschnitte wird automatisch gesichert und für alle Bahnen übernommen.

Der GPS Entfernungsmesser (Range Finder)
Tippen Sie auf die GPS-Taste um zum GPS Entfernungsmesser umzuschalten.

Auf Geräten mit eingebautem GPS-Empfänger (d.h. allen aktuellen iPhones) können Sie ganz einfach die Entfernung zum Grün (oder anderen interessanten Punkten) messen.

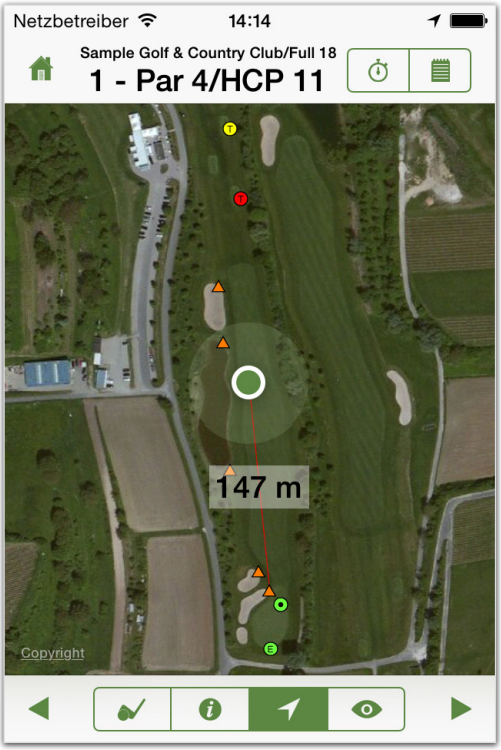
© 2014 Pleasant Software



Die Entfernung zum Beginn und Ende des Grüns werden in der Grafik in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt. Die Grafik spiegelt auch ein signifikant höher (oder tiefer) liegendes Grün wieder (im Vergleich zu Ihrer derzeitigen Position).

In der Tabelle unterhalb der Grafik werden die Entfernungen zu allen erfassten interessanten Punkten aufgelistet, wie z.B. (nochmals) der Beginn und das Ende des Grüns, Bunker, Wasserhindernisse usw.
Diese Daten basieren auf Informationen, die in den Coursedaten erfasst sein müssen (siehe hierzu auch den folgenden Hinweis).
Durch Antippen eines der Einträge in der Tabelle wechselt Birdie auf eine Satellitenansicht der Bahn, in die sämtliche Messpunkte eingeblendet sind.

© 2014 Pleasant Software



Ihre derzeitige Position wird durch den weiß umrandeten Punkt angezeigt, die Linie zeigt die Entfernung zum ausgewählten Punkt an.
Sie können die Entfernungsmessung durch Antippen eines anderen Messpunktes umschalten.

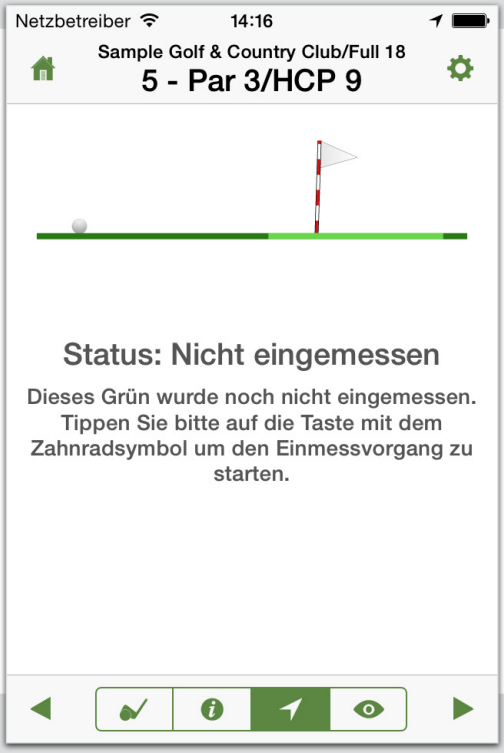
> Bitte beachten Sie, dass zur Anzeige des Satellitenbildes eine aktive Internetverbindung benötigt wird.

Um wieder zurück zur Tabellenansicht des Entfernungsmessers zu schalten, tippen Sie noch einmal auf die GPS-Taste in der Werkzeugleiste.

> Voraussetzung für die GPS-Entfernungsmessung ist die Einmessung von Referenzpunkten (wie z.B. Grünanfang

und -ende) in den Coursedaten.

Falls solche Daten noch nicht in den Coursedaten des gespielten Courses vorhanden sein sollten, zeigt der GPS Entfernungsmesser „Nicht eingemessen“ als Status an.


Netzbetreiber
14:16
Sample Golf & Country Club/Full 18
5 - Par 3/HCP 9
Status: Nicht eingemessen
Dieses Grün wurde noch nicht eingemessen. Tippen Sie bitte auf die Taste mit dem Zahnradsymbol um den Einmessvorgang zu starten.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die fehlenden Daten zu erfassen:

1. **Bearbeiten Sie die Coursedaten im Online Courseeditor (empfohlen)**
   Es gibt einen einfachen Weg GPS Referenzpunkt den Coursedaten hinzuzufügen. Sie können diese Daten im Online Courseeditor erfassen:
   http://courseeditor.pleasantsoftware.com

© 2014 Pleasant Software

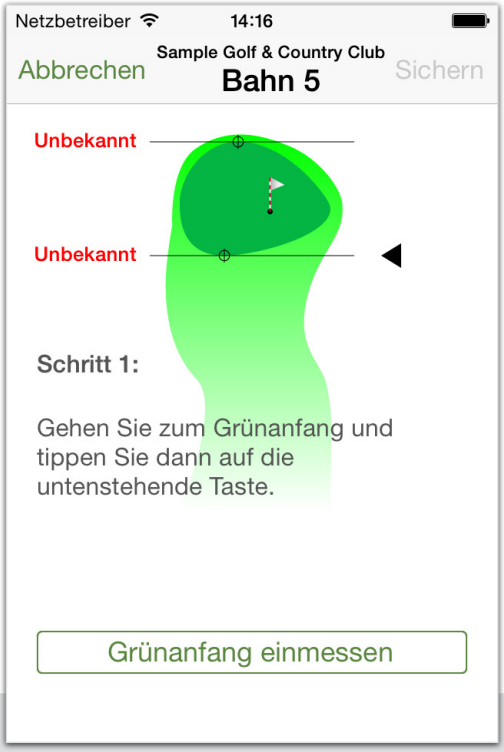
Der Online Courseeditor bietet eine sehr benutzerfreundliche Eingabemaske zum Erfassen von GPS Referenzpunkten, in der Sie die gewünschten Punkte direkt auf einem Google-Maps Satellitenbild der Bahn markieren können. Auf diese Weise können Sie Grüns, Abschläge und bist zu 10 weitere interessante Punkte (wie Bunker oder Wasserhindernisse) einmessen.
Auf der Birdie-Homepage gibt es ein Tutorial-Video, das das genaue Vorgehen erläutert:
GPS-Daten Tutorial Video

2. GPS Referenzpunkt in Birdie einmessen

Falls der empfohlene Weg, GPS Referenzpunkte mit Hilfe des Online Courseeditors zu erfassen, nicht möglich ist (z.B. weil der Course noch nicht in den GoogleMaps Satellitenbildern sichtbar ist), können Sie den Grünbeginn und das Grünende auch direkt in Birdie einmessen.

Tippen Sie auf die „Einstellungen“-Taste in der rechten, oberen Ecke des GPS Entfernungsmessers.

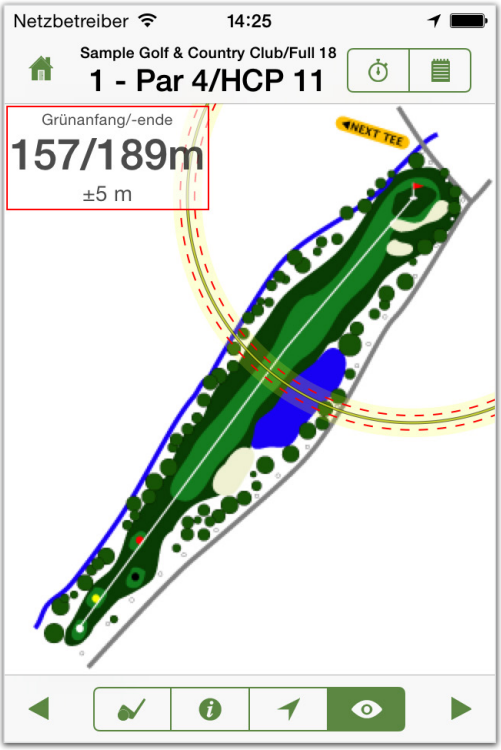
Dadurch wird ein Assistent für den Einmessvorgang gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Grünbeginn (und optional auch das Grünende) einzumessen.
Die eingemessenen Daten werden automatisch mit der Birdie-Coursedatenbank synchronisiert.



Die Bahngrafik-Ansicht
Die Bahngrafik-Taste wird nur angezeigt, wenn die Coursedaten Bahngrafiken enthalten.

Wenn verfügbar, zeigt diese Ansicht die Bahngrafiken der ausgewählten Bahn. Wenn möglich wird die GPS Entfernung vom Grün auf der Grafik eingeblendet.

© 2014 Pleasant Software



Um die Entfernung zu anderen Punkten zu messen, tippen Sie auf die Grafik um einen Startpunkt der Messung festzulegen. Standardmäßig wird der Endpunkt der Messung automatisch auf die Grünmitte gesetzt.

Sie können beide Messpunkte beliebig verschieben (sowohl den Start- wie auch den automatisch gesetzten Endpunkt der Messung), um so z.B. die Länge eines Hindernisses oder die Entfernung zu einem beliebigen anderen Punkt zu messen.

Entfernen Sie die Messpunkte, indem Sie in einen freien Bereich in der Grafik doppelt tippen.

Ein großer Vorteil von Bahngrafiken gegenüber der GPS-Satellitenansicht ist, dass diese auch offline, d.h.

© 2014 Pleasant Software

ohne aktive Internetverbindung funktionieren. Zudem ist eine manuelle Entfernungsmessung auch ohne GPS Empfänger möglich.

Falls Sie Zugriff auf Bahngrafiken eines Golfcourses haben und diese den Course-Daten hinzufügen möchten, kontaktieren Sie uns bitte unter *support@pleasantsoftware.com*, da wir für die Einbindung von Bahngrafiken vorher noch das Einverständnis des Urhebers/Copyright-Inhabers benötigen.

Die Zählansicht

Die meistbenutzte Ansicht während einer Runde ist die Zählansicht.

Der Schlag-Zähl-Schalter

In normalen und Trainings-Runden verwenden Sie den Zähl-Schalter um die Anzahl von Schlägen einzugeben.
Der Zähl-Schalter wurde für die Bedienung „unterwegs“ optimiert, d.h. er ist auch dann sicher und einfach zu bedienen, wenn Sie z.B. auf dem Weg vom letzten Grün zum nächsten Abschlag sind.

Schieben Sie den Schalter nach rechts um den Schlagzähler um 1 Schlag zu erhöhen. Schieben Sie den Schalter nach links um den Schlagzähler um einen Schlag zu verringern.

© 2014 Pleasant Software

Schieben Sie den Schalter auf eine Seite und halten Sie ihn in dieser Position um den Schlagzähler kontinuierlich zu erhöhen bzw. zu verringern. Lassen Sie den Schalter los um die Schlagzahländerung zu stoppen.

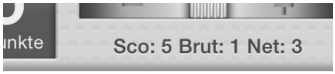
Wenn für eine Bahn noch kein Score gesetzt wurde, setzt die erste Schalterbewegung nach rechts den Schlagzähler auf „Par“.

Wenn Sie den Schlagzähler auf ein „Birdie“ setzen möchten, schalten Sie also zuerst einen Schlag nach rechts (Par) und ziehen dann einen Schlag ab, indem Sie den Schalter einmal nach links schieben (Birdie).

Um eine Bahn zu streichen, setzen Sie den Schlagzähler auf „0“. Der Zähler (und die Scorekarte) zeigen in diesem Fall dann ein „X“ für diese Bahn an.
Als Abkürzung können Sie bei einer Bahn, für die noch kein Score gesetzt wurde, den Zählschalter einmal nach links schieben.

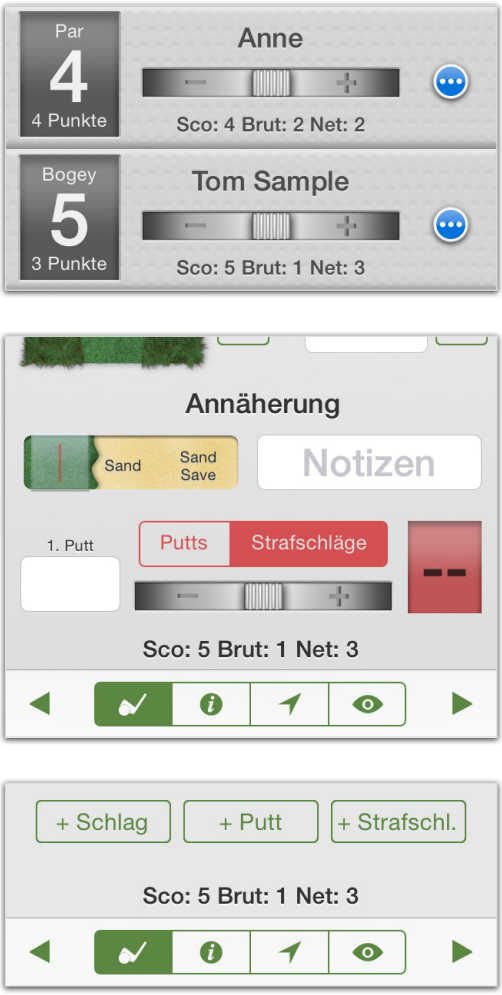
Die Zähl-Schalter können mit Multitouch-Gesten umgehen:
Sie können z.B. mehrere Schlagzähler gleichzeitig erhöhen/verringern, indem Sie mehrere Zählschalter mit mehreren Fingern gleichzeitig verschieben.
Sie können einen Schlagzähler auch um mehrere Schläge pro Zählvorgang erhöhen oder verringern, indem sie einen Schalter mit mehreren Fingern verschieben. Also z.B. pro Schaltvorgang um 2 Schläge, wenn Sie den Schalter mit 2 Fingern bedienen, um 3 Schläge mit 3 Fingern usw.

Ergebnisvorschau



© 2014 Pleasant Software

Die Ergebnisvorschau zeigt einen kurzen Überblick über die aktuellen Ergebnisse für jeden Spieler unterhalb von jedem Zähl-Schalter.
Abhängig vom Modus der Runde, kann die Ergebnisvorschau an verschiedenen Stellen auf dem Bildschirm erscheinen:



Die Ergebnisvorschau zeigt jeweils die Summenwerte der ersten vier Spalten auf der Scorekarte an. Das bedeutet, Sie können durch Umsortieren bzw. ein-/ausschalten von Spalten auf

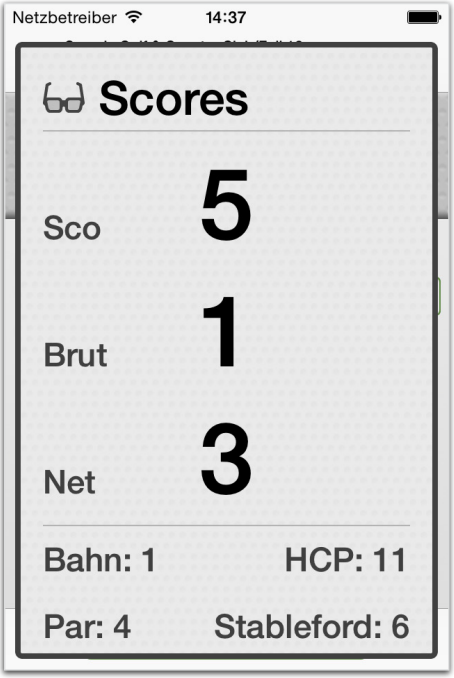
der Scorekarte die Anzeige der Ergebnisvorschau beeinflussen (siehe auch „Scorekarte einstellen“ weiter unten).

> Beachten Sie, dass die Spalten „Vorg“ (Vorgabe) und „LVorg“ (Lochspielvorgabe) auf der Scorekarte bei der Anzeige in der Ergebnisvorschau ignoriert werden.

Lesebrillen-Funktion

Birdie bietet eine spezielle Anzeige der Ergebnisvorschau, die „Lesebrillen-Anzeige“ genannt wird. Diese Anzeige hilft Ihnen die aus Platzmangel ansonsten recht klein angezeigten Werte der Ergebnisvorschau, sowie die wichtigsten Basisdaten der aktuellen Bahn so groß wie möglich auf dem Bildschirm einzublenden, um somit diese Werte während der Runde auch ohne Zuhilfenahme eine Lesebrille ablesen zu können.

Tippen und halten Sie den Finger einfach auf einen der Zähl-Schalter. Nach einer kurzen Verzögerung öffnet Birdie daraufhin die Lesebrillen-Anzeige für den angetippten Spieler:



Die Lesebrillen-Ansicht zeigt die Summen der ersten vier Spalten der Scorekarte so groß wie möglich an. Zusätzlich werden am unteren Ende der Ansicht die Basisdaten der aktuellen Bahn angezeigt.

Um die Lesebrillen-Ansicht wieder zu schließen, heben Sie einfach dem Finger wieder vom Display.

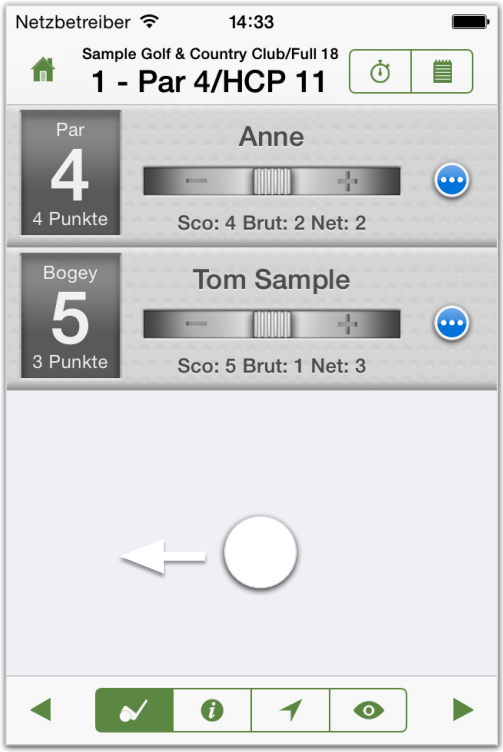
> Sobald sich die Lesebrillen-Ansicht geöffnet hat, können Sie ohne weiteres den Finger auf dem Display bewegen, solange Sie ihn nicht anheben.

Um die Lesebrillen-Ansicht für einen anderen Spieler zu sehen, tippen und halten Sie den Finger einfach auf den Zählschalter eines anderen Spielers.

Zur nächsten/vorherigen Bahn umschalten
Um zur nächsten oder vorherigen Bahn umzuschalten, tippen Sie auf die entsprechende Pfeiltaste in der Werkzeugleiste am unteren Ende des Bildschirms.

Alternativ können Sie auch in einem freien Bereich unterhalb der Zählschalter horizontal nach links oder rechts streichen.

© 2014 Pleasant Software



Um zu verhindern, dass Sie bei der Eingabe versehentlich Bahnen überspringen oder ansonsten außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge eingeben, blendet Birdie in so einem Fall automatisch einen Warndialog ein.
Geben Sie beispielsweise einen Score ein, wechseln Sie dann auf die vorherige Bahn und versuchen Sie dort ebenfalls den Score zu ändern. Birdie blendet bei diesem Versuch die folgende Warnung ein:

© 2014 Pleasant Software

Ihre Optionen sind:

Änderung zulassen
… erlaubt die Änderung für diese Bahn.

Nicht mehr warnen
… erlaubt die Änderung für diese Bahn und schaltet die Warnung für den Rest dieser Runde aus.

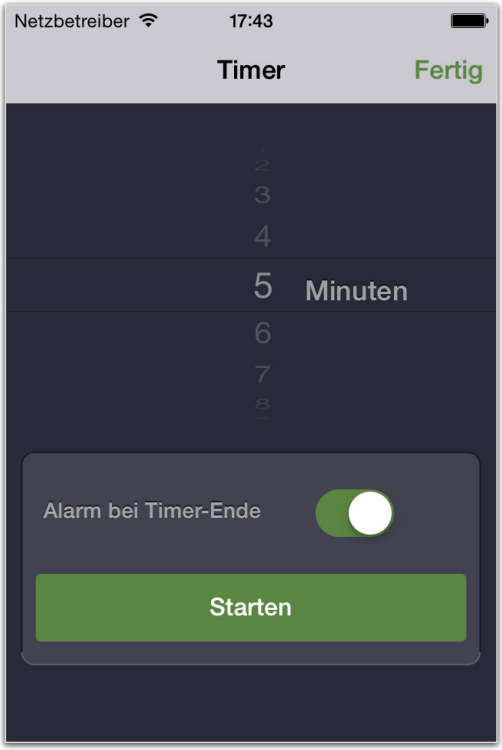
Abbrechen
… verwirft die Änderung (d.h. der Schlagzähler wird nicht verändert).

Eine Runde verlassen
Um eine Runde zu verlassen und wieder zurück in Birdies Hauptansicht zu gelangen, tippen Sie jederzeit einfach auf das „Clubhaus“-Symbol in der linken oberen Ecke.

Such-Timer
Im unglücklichen Fall, dass ein Spieler seinen Ball im Rough verliert, können Sie mit dem eingebauten Such-Timer die erlaubten 5 Minuten Suchzeit abstoppen und sich nach Ablauf dieser Zeit erinnern lassen.
Tippen Sie auf die „Timer“-Taste in der oberen, rechten Ecke:

Dies öffnet die Timer-Ansicht. Stellen Sie einfach die gewünschte Zeit ein und tippen Sie anschließend auf „Starten“.

© 2014 Pleasant Software



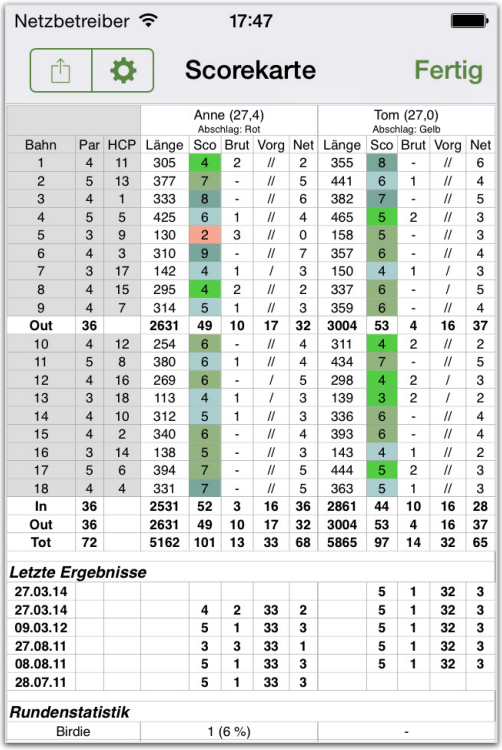
Der Timer zeigt danach die noch verbleibende Suchzeit an. Wenn der Ball gefunden wurde, tippen Sie einfach auf „Abbrechen“ um den Timer zu stoppen.

Sie können die Timer-Ansicht bedenkenlos schließen oder sogar Birdie beenden oder das iPhone auf Ruhezustand schalten. Sobald der Timer abgelaufen ist, wird Birdie einen Alarmton abspielen und Sie mit einem Hinweis an den abgelaufenen Timer erinnern.

Scorekarte

Sie können jederzeit während oder nach einer Runde eine Scorekarte mit dem aktuellen Spielergebnis öffnen. Tippen Sie hierzu auf die „Scorekarte“-Taste in der rechten, oberen Ecke.

Dies öffnet eine neue Ansicht, die eine Scorekarte mit den derzeitigen Rundenergebnissen anzeigt.



			Anne (27,4) Abschlag: Rot					Tom (27,0) Abschlag: Gelb				
Bahn	Par	HCP	Länge	Sco	Brut	Vorg	Net	Länge	Sco	Brut	Vorg	Net
1	4	11	305	4	2	//	2	355	8	-	//	6
2	5	13	377	7	-	//	5	441	6	1	//	4
3	4	1	333	8	-	//	6	382	7	-	//	5
4	5	5	425	6	1	//	4	465	5	2	//	3
5	3	9	130	2	3	//	0	158	5	-	//	3
6	4	3	310	9	-	//	7	357	6	-	//	4
7	3	17	142	4	1	/	3	150	4	1	/	3
8	4	15	295	4	2	//	2	337	6	-	/	5
9	4	7	314	5	1	//	3	359	6	-	//	4
Out	**36**		**2631**	**49**	**10**	**17**	**32**	**3004**	**53**	**4**	**16**	**37**
10	4	12	254	6	-	//	4	311	4	2	//	2
11	5	8	380	6	1	//	4	434	7	-	//	5
12	4	16	269	6	-	/	5	298	4	2	/	3
13	3	18	113	4	1	/	3	139	3	2	/	2
14	4	10	312	5	1	//	3	336	6	-	//	4
15	4	2	340	6	-	//	4	393	6	-	//	4
16	3	14	138	5	-	//	3	143	4	1	//	2
17	5	6	394	7	-	//	5	444	5	2	//	3
18	4	4	331	7	-	//	5	363	5	1	//	3
In	**36**		**2531**	**52**	**3**	**16**	**36**	**2861**	**44**	**10**	**16**	**28**
Out	**36**		**2631**	**49**	**10**	**17**	**32**	**3004**	**53**	**4**	**16**	**37**
Tot	**72**		**5162**	**101**	**13**	**33**	**68**	**5865**	**97**	**14**	**32**	**65**

Letzte Ergebnisse

27.03.14									**5**	**1**	**32**	**3**
27.03.14				**4**	**2**	**33**	**2**		**5**	**1**	**32**	**3**
09.03.12				**5**	**1**	**33**	**3**		**5**	**1**	**32**	**3**
27.08.11				**3**	**3**	**33**	**1**		**5**	**1**	**32**	**3**
08.08.11				**5**	**1**	**33**	**3**		**5**	**1**	**32**	**3**
28.07.11				**5**	**1**	**33**	**3**					

Rundenstatistik

Birdie	1 (6 %)	-

Rotieren Sie Ihr iPhone auf die Seite, um die Scorekarte im Breitformat zu sehen.

© 2014 Pleasant Software

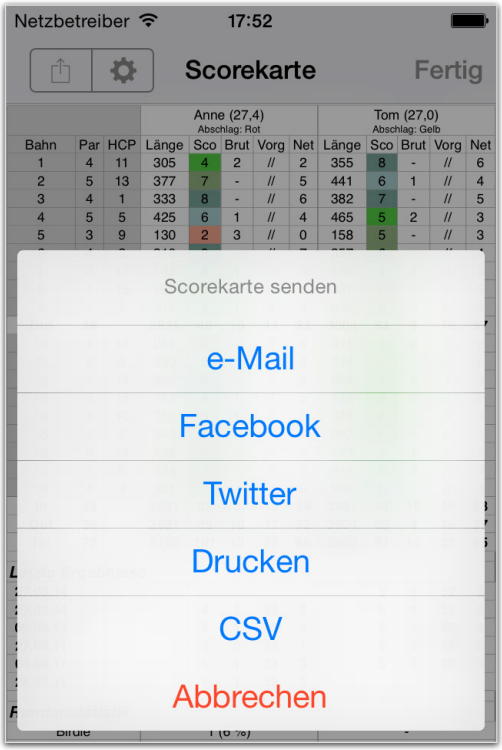
			Anne (27,4) Abschlag: Rot					Tom (27,0) Abschlag: Gelb				
Bahn	Par	HCP	Länge	Sco	Brut	Vorg	Net	Länge	Sco	Brut	Vorg	Net
1	4	11	305	4	2	//	2	355	8	-	//	6
2	5	13	377	7	-	//	5	441	6	1	//	4
3	4	1	333	8	-	//	6	382	7	-	//	5
4	5	5	425	6	1	//	4	465	5	2	//	3
5	3	9	130	2	3	//	0	158	5	-	//	3
6	4	3	310	9	-	//	7	357	6	-	//	4
7	3	17	142	4	1	/	3	150	4	1	/	3
8	4	15	295	4	2	//	2	337	6	-	/	5
9	4	7	314	5	1	//	3	359	6	-	//	4
Out	**36**		**2631**	**49**	**10**	**17**	**32**	**3004**	**53**	**4**	**16**	**37**
10	4	12	254	6	-	//	4	311	4	2	//	2
11	5	8	380	6	1	//	4	434	7	-	//	5
12	4	16	269	6	-	/	5	298	4	2	/	3
13	3	18	113	4	1	/	3	139	3	2	/	2
14	4	10	312	5	1	//	3	336	6	-	//	4

Sie können mit der üblichen „Zwei-Finger“-Geste in die Scorekarte zoomen. Durch doppeltes Antippen eines Spielernamens in der Titelzeile zoomt die Scorekarte automatisch auf die maximale Breite für diese Spalte.
Tippen Sie noch einmal doppelt, um wieder aus der Scorekarte heraus zu zoomen.

Scorekarte versenden
Um eine Scorekarte zu versenden oder auszudrucken, tippen Sie auf die „Versenden“-Taste oben, links.

Es wird daraufhin ein Dialog mit mehreren Optionen angezeigt:

© 2014 Pleasant Software


Netzbetreiber
17:52
Scorekarte
Fertig
Anne (27,4)
Abschlag: Rot
Tom (27,0)
Abschlag: Gelb
Bahn Par HCP Länge Sco Brut Vorg Net Länge Sco Brut Vorg Net
1 4 11 305 4 2 // 2 355 8 - // 6
2 5 13 377 7 - // 5 441 6 1 // 4
3 4 1 333 8 - // 6 382 7 - // 5
4 5 5 425 6 1 // 4 465 5 2 // 3
5 3 9 130 2 3 // 0 158 5 - // 3
Scorekarte senden
e-Mail
Facebook
Twitter
Drucken
CSV
Abbrechen

e-Mail
Wählen Sie „e-Mail“ um die Scorekarte per e-Mail zu versenden. Bei Analyserunden wird zusätzlich zur Scorekarte automatisch eine KML-Datei mit den Positionsdaten der vermessenen Schläge (zur Ansicht beispielsweise in GoogleEarth) und eine Textdatei mit einem detaillierten Protokoll aller Schläge angehängt.

Facebook
Tippen Sie auf „Facebook“ um die Scorekarte an Ihrer Pinnwand auf Facebook zu veröffentlichen.

Twitter
Tippen Sie auf „Twitter“ um die Scorekarte in Ihrem Twitter-Kanal zu veröffentlichen.

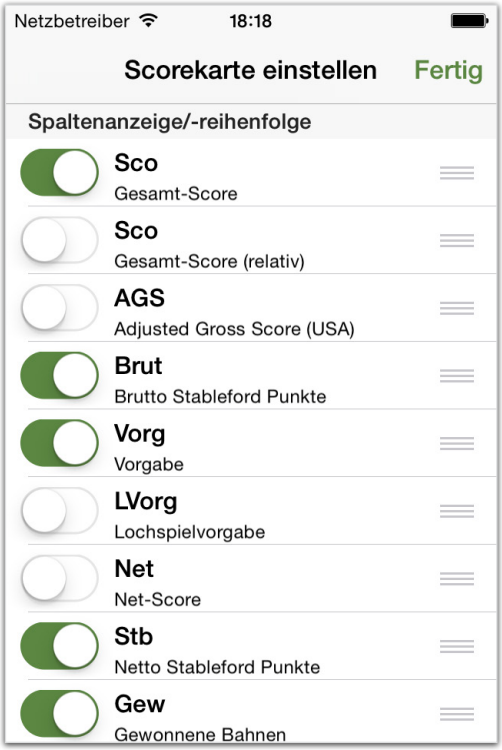
© 2014 Pleasant Software

Drucken
Sie können die Scorekarte direkt von Ihrem iPhone auf jedem AirPrint-kompatiblen Drucker ausdrucken.

CSV
Die CSV-Option erlaubt Ihnen, die Scorekarte als CSV-Datei im Anhang einer e-Mail zu versenden. Sie können die CSV-Datei dann beispielsweise auf einem Computer mit Programmen wie Numbers oder Excel öffnen und weiterverarbeiten.
Nach Antippen der CSV-Option gibt Ihnen Birdie die Auswahl, die Daten der derzeit sichtbaren Spalten in der Scorekarte zu versenden oder alle Spalten (also auch die in der Bildschirmansicht derzeit abgeschalteten Spalten).

Scorekarte einstellen
Sie können die Scorekarte beliebig an Ihre Bedürfnisse anpassen. Sie können jede Spalte in der Scorekarte an- bzw. abschalten und die Reihenfolge der Ergebnisspalten frei umsortieren. Öffnen Sie die Ansicht „Scorekarte einstellen“, indem Sie auf die „Einstellungen“-Taste tippen.

© 2014 Pleasant Software

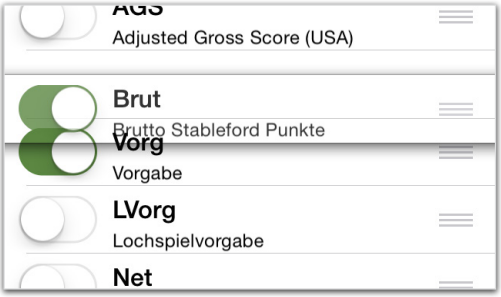


Schalten Sie einfach die gewünschten Spalten ein bzw. ab.

> Bitte beachten Sie, dass Birdie automatisch Spalten auf der Scorekarte ausblendet, die keine Daten enthalten.

Um die Reihenfolge der Spalten auf der Scorekarte zu ändern, verschieben Sie die entsprechenden Tabellenzeilen einfach am Anfasser auf der rechten Seite der Tabelle an die gewünschte Position.

© 2014 Pleasant Software



Die Reihenfolge der Spalten beeinflusst auch die Ergebnisvorschau und die Lesebrillen-Ansicht auf der Zählansicht.

Die Scorekarten-Spalten

Gesamt-Score - Sco
Zeigt den Gesamt-Score für jede Bahn an, z.B. „5“ für „5 Schläge“

Gesamt-Score (relativ) - Sco
Zeigt den relativen Gesamt-Score für jede Bahn an, z.B. „E“ für „Even“, „+1“ für „eins über“ usw.

Adjusted Gross Score (USA) - AGS
Zeigt den so genannten Adjusted Gross Score an. Dieser Wert wird u.a. in den USA verwendet, um das Handicap eines Spielers nach USGA-Regeln zu berechnen. Der Adjusted Gross Score ist die Summe der Schläge für eine Bahn, wobei dieser Wert nach USGA-Vorgaben auf einen maximalen Wert gedeckelt ist („Equitable Stroke Control (ESC)“ Regelung des USGA).

Vorgabe - Vorg
Zeigt die Anzahl der Vorgabeschläge pro Bahn an, d.h. die Anzahl der Schläge. Dieser Wert wird aus der Stammvorgabe und dem Course-Rating berechnet und wird zur Berechnung des Netto-Ergebnisses verwendet.

© 2014 Pleasant Software

Brutto Stableford Punkte - Brut
Die Brutto Stableford Punkte sind die Stableford Punkte des Spielers, die sich ohne Berücksichtigung der Spielvorgabe ergeben. Ein Spieler bekommt 2 Brutto Stableford Punkte, wenn eine Bahn par gespielt wird, 1 Punkt für ein Bogey und 0 Punkte für Double Bogey oder schlechter. 3 Punkte werden für ein Birdie gutgeschrieben, 4 für einen Eagle usw.

Net Score - Net
Zeigt den Gesamt-Score für jede Bahn unter Berücksichtigung der Spielvorgabe an.

Netto Stableford Punkte - Stb
Die Netto Stableford Punkte (kurz das „Stableford“ Ergebnis) zeigt die Stableford Punktzahl des Spielers unter Berücksichtigung der Spielvorgabe an.

Lochspielvorgabe - LVorg
Zeigt die Anzahl der zusätzlichen Schläge eines Spielers an, die ihm/ihr bei einem Lochspiel gutgeschrieben werden. Die Lochspielvorgabe weicht von der normalen Spielvorgabe ab und wird grundsätzlich relativ zum Spieler mit der besten Stammvorgabe angezeigt (der somit automatisch 0 Lochspielvorgabeschläge zugeschrieben bekommt).
Da die Berechnung der Lochspielvorgabe regional unterschiedlich ist, kann die Berechnungsart in den Birdie Systemeinstellungen eingestellt werden. Bitte sehen Sie hierzu auch den Abschnitt „Systemeinstellungen“.

Gewonnene Bahnen - Gew
Zeigt den Lochgewinn eines (oder mehrerer) Spieler an. Die Berechnung des Lochgewinns basiert auf der Lochspielvorgabe (siehe oben), nicht der Spielvorgabe.

In Birdie gibt es keinen speziellen Lochspiel-Modus. Um die Lochspiel-Ergebnisse anzuzeigen, schalten Sie

einfach die Spalte „Gewonnene Bahnen“ in der Ansicht „Scorekarte einstellen“ ein. Dies ist auch nach Beginn (oder sogar Ende) einer Runde möglich.
Eine Änderung der Einstellungen bezüglich der Berechnung der Lochspielvorgabe in den Birdie Systemeinstellungen wirkt sich rückwirkend auf alle bereits erfassten Runden aus.

Par Event - PE
Zeigt den Score pro Bahn nach „Par Event“-Regeln an (diese Wertungsmethode wird vor allem in Australien verwendet).

Die folgenden Spalten sind nur in Trainings- und Analyserunden verfügbar. Diese Spalten zeigen die jeweiligen Daten wie auf der Zählansicht eingegeben an. Für einige dieser Spalten werden in den Summen-Zeilen automatisch zusätzliche statistische Werte berechnet (z.B. Durchschnitt).

Drive-Länge - Drv
Schläger für Drive - Sch
Landung Fairway - Fwy
Putts - Putts
Notizen Annäherung - Annäherung
Strafschläge - Straf
Länge 1. Putt - 1.P

Green In Regulation - GIR
Green in Regulation bedeutet, dass ein Spieler das Grün 2 Schläge unter Par erreicht hat. GIRs werden in Trainingsrunden und Analyserunden automatisch berechnet.
G = GIR, UG = Unter GIR

Sand and Save - S&S
Es gibt mehrere verschiedene Definitionen für „Sand and Save“. Es liegt daher im Ermessen des Spielers, wann der gleichnamige Schalter im Trainingsmodus auf „Sand Save“ gestellt wird.

© 2014 Pleasant Software

Nach PGA Tour-Regeln bedeutet „Sand Save“, dass ein Spieler „Up-and-Down“ von einem Grünbunker gespielt hat, d.h. mit maximal 2 Schlägen vom Grünbunker aus eingelocht hat. Der Score selbst spielt dabei keine Rolle, d.h. man muss dabei kein Par spielen.

Up and Down - U&D
Der Begriff „Up and Down“ bedeutet, dass ein Spieler nur maximal 2 Schläge benötigt, um den Ball von außerhalb des Grüns par einzulochen.

Zusätzliche Informationen
Am Ende der Einstellungen-Tabelle befindet sich ein Abschnitt mit zusätzlichen Einstellungen.

Diese Optionen beeinflussen die Anzeige von zusätzlichen Informationen und Statistiken unterhalb der eigentlichen Scorekarte.

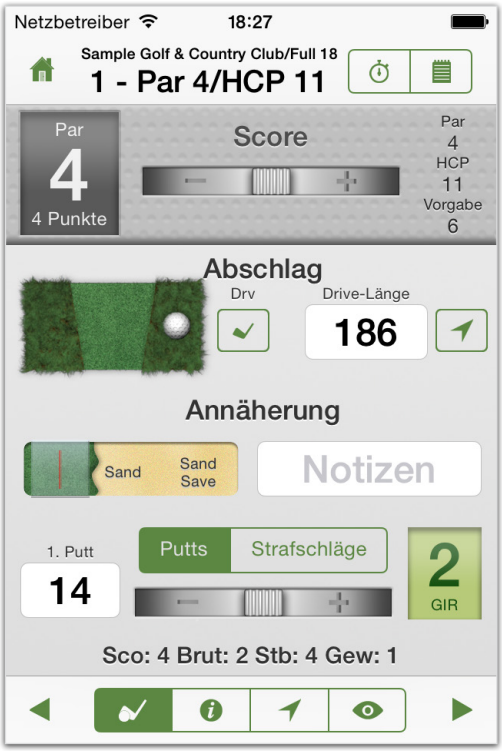
AGAPS Analyse
Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn es sich bei der ausgewählten Runde um eine Analyserunde handelt.
Ist diese Option auf „Aus“ gesetzt, werden die Statistiken für die Analyserunde (auf der Scorekarte und in Spielerstatistiken) traditionell berechnet und angezeigt.
Ist diese Option auf „An“ gesetzt, werden die Statistiken für die Analyserunde (auf der Scorekarte und in Spielerstatistiken) mit

zusätzlichen Regeln und Einschränkungen der AGAPS-Analyse berechnet und angezeigt. Siehe „Analyserunden“ für weitere Informationen.

Erweiterte Dateneingabe

In der erweiterten Zählansicht können Sie zusätzliche Daten während einer Runde erfassen, wie z.B. Anzahl der Putts, Fairwaytreffer usw.

Wenn Sie eine Runde mit nur einem Spieler im Flight anlegen, zeigt Birdie automatisch die erweiterte Zählansicht an:



Wenn eine Runde mit mehreren Spielern im Flight angelegt wird, verwendet Birdie eine kompakte Variante der normalen Zählansicht, in der für alle Spieler direkt die Anzahl der Schläge eingegeben werden kann:

Um die erweiterte Zählansicht für einen der Spieler zu sehen, tippen Sie auf die blaue „…“-Taste neben dem Zähl-Schalter des jeweiligen Spielers.

Dadurch öffnet Birdie für diesen Spieler die erweiterte Zählansicht

Um die erweiterte Zählansicht wieder zu schließen, tippen Sie auf die „Alle“-Taste oben, links, oder wechseln Sie zur nächsten Bahn.

Sie können dadurch in einer Runde mit mehr als einem Spieler

© 2014 Pleasant Software

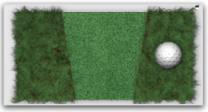
im Flight entscheiden, ob Sie für nur einen oder mehrere Spieler erweiterte Daten erfassen. Es ist kein Problem, die erweiterten Daten nur für einen Spieler zu erfassen und für die restlichen Spieler im Flight (wie in einer normalen Runde) lediglich den Gesamt-Score einzugeben.

Erweiterte Trainingsdaten

Die erweitere Zählansicht in Trainingsrunden erlaubt Ihnen das Erfassen der folgenden zusätzlichen Daten:

Abschnitt „Abschlag“

Fairwaytreffer



Tippen Sie auf diese Anzeige um einzugeben, ob Ihr Abschlag das Fairway getroffen hat oder nicht. Ziehen Sie den Ball je nach Lage mit dem Finger ins linke oder rechte Rough, oder legen Sie ihn mittig ab („Fairwaytreffer“).
Um den Ball von der Anzeige zu entfernen, ziehen Sie ihn mit dem Finger außerhalb der Anzeige.

Verwendeter Schläger

Tippen Sie auf das Schläger-Symbol um den Schläger auszuwählen, den Sie für den Abschlag verwendet haben. Wurde bereits ein Schläger ausgewählt, wird der Schlägertyp oberhalb der Schläger-Taste angezeigt.

Drive-Länge

Es gibt drei Möglichkeiten, die Drive-Länge zu erfassen:

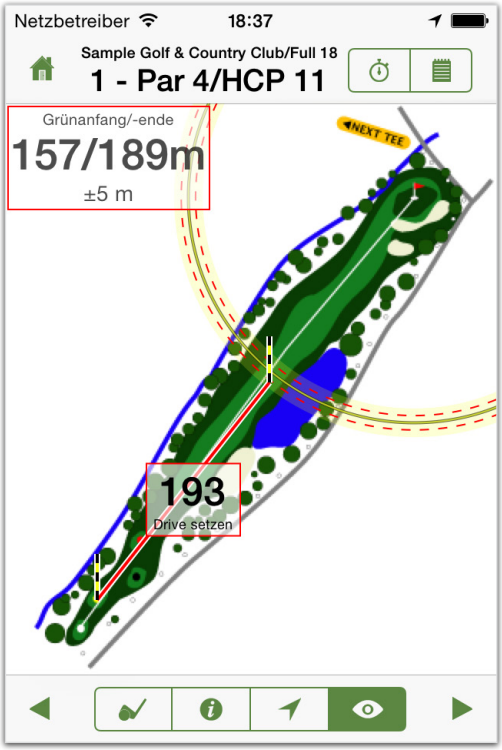
Manuell
Tippen Sie in das Textfeld und geben Sie die Drive-Länge manuell ein. Tippen Sie auf „OK“ um den eingegebenen Wert zu speichern.

Bahngrafik
Falls die Coursedaten Bahngrafiken enthalten, können Sie die Messfunktion auf der Bahngrafik verwenden, um die Drive-Länge zu messen und zu erfassen.
Tippen Sie hierfür auf die Bahngrafik-Taste in der Werkzeugleiste (die Bahngrafik-Taste wird nur angezeigt, wenn Bahngrafiken vorliegen):

Tippen Sie auf der Bahngrafik, um einen Messpunkt zu setzen und ziehen sie diesen Messpunkt dann mit dem Finger auf den Abschlag, von dem Sie gespielt haben.

Ziehen Sie danach den zweiten Messpunkt, der automatisch auf der Grünmitte gesetzt wurde, an den Punkt, wo Ihr Ball zu liegen kam. Die Länge Ihres Abschlags wird danach in der Mitte der roten Messlinie angezeigt:

© 2014 Pleasant Software



Tippen Sie schließlich auf diese Entfernungsangabe. Dies kopiert den angezeigten Wert in das Textfeld auf der erweiterten Zählansicht.

GPS

Die dritte Möglichkeit, die Drive-Länge zu messen und zu erfassen, ist per GPS.

Falls die Coursedaten GPS Referenzpunkte enthalten (inclusive Abschläge), misst Birdie automatisch vom jeweils verwendeten Tee des Spielers.

Tippen Sie auf die GPS-Taste neben dem Drive-Länge-Textfeld:

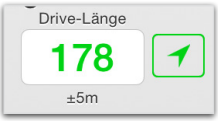
Die GPS-Taste wechselt dadurch die Farbe, um die Qualität der GPS-Messung anzuzeigen:

Rot
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist unbrauchbar.

Gelb
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist schlecht, aber notfalls brauchbar.

Grün
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist gut.

Zusätzlich wird die aktuelle Messgenauigkeit des GPS-Signals auch als Klartext unterhalb des Drive-Länge-Textfelds angezeigt.



Gehen Sie einfach zu Ihrem Ball und tippen Sie abschließend noch einmal auf die GPS-Taste um den gemessenen Wert zu übernehmen.

Falls die Coursedaten keine GPS-Referenzpunkte enthalten (bzw. keine Referenzpunkte für die Abschläge), müssen Sie

die Entfernungsmessung zwingend am genutzten Abschlag beginnen.
Tippen Sie auf die GPS-Taste um die Messprozedur zu beginnen. Im Drive-Länge-Textfeld wird „–“ angezeigt, was bedeutet, dass kein GPS-Referenzpunkt für den verwendeten Abschlag in den Coursedaten gefunden wurde.

Sobald die GPS-Taste auf die Farbe Grün wechselt (bzw. zumindest Gelb), tippen Sie nochmals auf die GPS-Taste. Damit haben Sie die Start-Position der Messung festgelegt. Gehen Sie nun zu Ihrem Ball. Die Anzeige im Drive-Länge-Textfeld zeigt hierbei jeweils die gemessene Entfernung zur Start-Position in Echtzeit an.
Tippen Sie abschließend, sobald die die Position Ihres Balls erreicht haben, ein drittes Mal auf die GPS-Taste. Dies speichert die gemessene Entfernung ab.

Abschnitt „Annäherung“
Der Abschnitt „Annäherung“ enthält zwei Elemente.

Sand & Save

Schieben Sie diesen Schalter auf die „Sand“-Position, wenn Sie den Ball in einen Grünbunker gespielt haben.
Wenn Sie daraufhin einen „Sand & Save“ (oder „Sandie“) spielen, schieben Sie den Schalter weiter auf die „Sand Save“-Position.

Es gibt mehrere verschiedene Definitionen für „Sand and Save“.

Es liegt daher im Ermessen des Spielers, wann der Schalter auf „Sand Save“ gestellt wird.
Nach PGA Tour-Regeln bedeutet „Sand Save“, dass ein Spieler „Up-and-Down“ von einem Grünbunker gespielt hat, d.h. mit maximal 2 Schlägen vom Grünbunker aus eingelocht hat. Der Score selbst spielt dabei keine Rolle, d.h. man muss dabei kein Par spielen.

Notizen
In dieses Textfeld können beliebige Notizen eingegeben werden.
Normalerweise wird dieses Feld aber verwendet, um den Typ der gespielten Annäherung(en) zu erfassen (z.B. „C“ für Chip, „P“ für Pitch, „B“ für „Bunker“ usw.)
Die Eingaben in dieses Feld werden aber lediglich auf der Scorekarte angezeigt, jedoch nicht in irgend einer Weise ausgewertet.

Um den Typ der gespielten Annäherung(en) zu analysieren und statistisch auszuwerten, verwenden Sie bitte den Modus „Analyserunde“ (siehe weiter unten).

Abschnitt „Putts/Strafschläge“

1. Putt
Verwenden Sie dieses Feld, um die Länge des 1. Putts zu erfassen.

Putts/Strafschläge-Schalter
Der Zähl-Schalter unterhalb dieses Schalters wird sowohl für die Eingabe der Putts als auch der Strafschläge verwendet. Tippen Sie auf „Putts“ und schieben Sie danach den Zähl-Schalter nach rechts oder links, um die Anzahl der Putts zu erhöhen bzw. zu verringern.

© 2014 Pleasant Software

Birdie berechnet hierbei automatisch, ob GIR gespielt wurde.

Tippen Sie auf „Strafschläge“ und schieben Sie danach den Zähl-Schalter nach rechts oder links, um die Anzahl der Strafschläge zu erhöhen bzw. zu verringern.

© 2014 Pleasant Software

Analyserunden

In Analyserunden können Sie zu jedem einzelnen Schlag umfangreiche Daten erfassen. Pro Schlag lassen sich Daten wie „verwendeter Schläger“, „Weite“, „Schlagart“ und weiteres erfassen. Diese Daten werden in einer stark erweiterten Scorekarte ausgewertet und angezeigt. Zusätzlich lassen sich mit den Daten erweiterte Statistiken, wie z.B. einer kompletten AGAPS-Analyse, berechnen.
Analyserunden sind nur für Flights mit genau einem Spieler verfügbar.

Analyserunden freischalten

Analyserunden sind eine optionale Funktion, die einmalig per In-App-Kauf in Birdie freigeschaltet werden muss.
Wenn Sie zum ersten mal eine Analyserunde starten, zeigt Birdie eine spezielle Ansicht an, die es Ihnen erlaubt, die Analyserunden-Funktion per In-App-Kauf freizuschalten.

© 2014 Pleasant Software

Netzbetreiber
18:50
Abbrechen
Analyserunde
Der Modus "Analyserunde" ermöglicht es Ihnen, während der Runde jeden Schlag detailliert zu erfassen. Dies schließt neben Abschlägen, Annäherungen, Putts usw. auch die verwendeten Schläger und die GPS Position bei jedem Schlag ein.
Die Rundenergebnisse werden in einer erweiterten Scorekarte angezeigt und ausgewertet. Neben verschienenen zusätzlichen Statistikwerten kann Birdie hierbei auch eine komplette AGAPS Analyse der Runde anfertigen. Wurden während der Runde GPS-Positionen erfasst, können diese anschließend in einer Satellitenansicht angezeigt und (z.B. zur Ansicht in Google Earth) per e-Mail versendet werden.
Hier ein kurzes Demovideo:
Approach
Landing Area
Freischalten

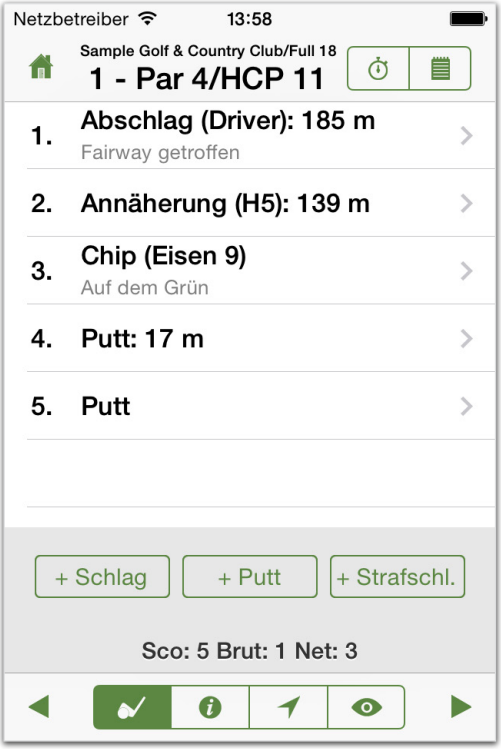
Tippen Sie auf die „Play“-Taste um Video mit einer Einführung in Analyserunden anzusehen. Dieses Video ist auch über die „Hilfe“-Ansicht abrufbar (siehe Abschnitt „Hilfe“).

Um die Analyserunden-Funktion freizuschalten, tippen Sie auf die grüne Freischalten-Taste am unteren Bildschirmrand. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm um den Kauf abzuschließen.

> Falls Sie die Analyserunden-Funktion bereits freigeschaltet hatten, können Sie die Freischaltung ganz einfach wiederherstellen, indem Sie die Ansicht nach unten scrollen. Dadurch erscheint eine weitere Taste „In-App-Käufe wiederherstellen“. Tippen Sie auf diese Taste um bereits gekaufte Funktionen wieder freizuschalten.

© 2014 Pleasant Software

Die Zählansicht in Analyserunden



Im Gegensatz zu den restlichen Ansichten (Bahn-Info, GPS-Entfernungsmesser und Bahngrafik), die allesamt unverändert aussehen, weicht die Zählansicht in Analyserunden stark von der Zählansicht normaler Runden und Trainingsrunden ab. Anstatt Zähl-Schalter für den Score und weitere Tasten und Schieber für erweiterte Daten anzuzeigen, besteht die Zählansicht in Analyserunden aus einer Tabelle zur Verwaltung der einzelnen Schläge, sowie 3 Tasten zum Hinzufügen von Schlägen (Abschlag und Annäherung), Putts und Strafschlägen.

Einen Schlag hinzufügen

Es ist alleine Ihre Entscheidung, wie detailliert Sie die einzelnen Schläge während einer Analyserunde erfassen. Es ist durchaus

© 2014 Pleasant Software

in Ordnung, wenn Sie lediglich die Anzahl der Schläge und Putts erfassen, jedoch auf jegliche weiteren Informationen wie z.B. Schlagweite oder den verwendeten Schläger verzichten. Selbstverständlich erhöht aber eine detailliertere Erfassung der einzelnen Schläge später die Aussagekraft der generierten Statistiken und Scorekarte. Wenn Sie immer nur die Anzahl der Schläge, ohne jede weitere Information erfassen, kann die Scorekarte später kaum mehr Informationen anzeigen als in einer normalen Runde.

Wenn Sie für eine Bahn zum ersten mal auf die „+ Schlag“-Taste tippen, fügt Birdie automatisch einen Abschlag ein.

> Enthält die Tabelle bereits einen Abschlag, fügt Birdie automatisch einen Annäherungs-Schlag ein.

Nach einer kurzen Verzögerung wechselt Birdie selbständig auf die Detailansicht für den hinzugefügten Schlag. Die Verzögerung ermöglicht es mehrere Schläge nacheinander hinzuzufügen, ohne jedes mal zuerst die erweiterten Daten einzugeben.

Sie können jederzeit zur Detailansicht eines Schlags wechseln, indem Sie auf den Schlag in der Zählansicht tippen.

© 2014 Pleasant Software

Schlagdetails

Die Anzeige am oberen Ende der Detailanzeige zeigt den Schlagtyp an.
Sie können den Schlagtyp eines Schlags ändern, indem Sie auf die Anzeige tippen. Alternativ können Sie auch horizontal über die Anzeige streichen, um zwischen den Schlagtypen hin- und herzuschalten.

Es gibt vier verschiedene Schlagtypen:

Abschlag
Die Schlagdetails für einen Abschlag gliedern sich in drei Abschnitte:

Schläger
Tippen Sie auf die Schläger-Taste um den verwendeten Schläger auszuwählen.

Die Schlägerauswahl merkt sich automatisch den zuletzt verwendeten Schläger (je Schlagtyp). D.h. wenn Sie auf die Schläger-Taste tippen, ist der zuletzt für diesen Schlagtyp verwendete Schläger bereits vorausgewählt.

Treffer
Das Eingabefeld für Fairwaytreffer („mittig“, „linkes Rough“, „rechtes Rough“) ist das selbe wie in der erweiterten Eingabe in normalen Runden.

Tippen Sie auf die Anzeige um einen Ball abzulegen. Schieben Sie den Ball nach links oder rechts oder entfernen Sie den Ball, indem Sie ihn aus der Anzeige ziehen.

Sie sollten den Fairwaytreffer nur dann auf „mittig“ setzen, wenn der Ball auf dem Fairway gelandet ist und die Weite des Abschlags mindestens 90% der nominellen Schlagweite mit dem verwendeten Schläger entspricht.

Falls Ihr Abschlag ins Aus ging, setzen Sie den „Im Aus“-Schalter auf „JA“. Dadurch wird der Fairwaytreffer automatisch

© 2014 Pleasant Software

zurückgesetzt und der Schlagliste ein Strafschlag „Im Aus“ hinzugefügt.

Falls Ihr Abschlag in einem Wasserhindernis gelandet ist, setzen Sie den „Wasserhindernis“-Schalter auf „JA“. Dadurch wird der Fairwaytreffer automatisch zurückgesetzt und der Schlagliste ein Strafschlag „Wasserhindernis“ hinzugefügt.
Falls Sie GPS-Positionen für die Schläge erfassen, ist die empfohlene Vorgehensweise, dass Sie die Entfernung des missglückten Abschlags zur Drop-Position des Balls messen. Dadurch sieht die Satellitenansicht für diese Bahn später wesentlich besser aus und spiegelt den Ablauf der Bahn genauer wider.

Weite
Sie können die Weite des Abschlags ganz einfach manuell eingeben, indem Sie in das Textfeld tippen.

Es wird allerdings empfohlen, die Weitenmessung wenn möglich mit Hilfe des GPS-Empfängers in Ihrem iPhone vorzunehmen. Dies führt nicht nur zu genaueren Daten, sondern es wird dabei auch die Position des Balls erfasst. Diese Position wird einerseits für die Weitenmessung der folgenden Schläge verwendet, andererseits lässt sich aus den Positionsinformationen später eine Satellitenansicht der Bahn generieren.
Tippen Sie auf die GPS-Taste um den Messvorgang zu starten.

Die GPS-Taste wechselt dadurch die Farbe, um die Qualität der GPS-Messung anzuzeigen:

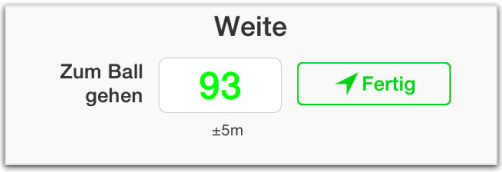
Rot
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist unbrauchbar.

Gelb
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist schlecht, aber notfalls brauchbar.

Grün
Die Genauigkeit des GPS-Signals ist gut.

Zusätzlich wird die aktuelle Messgenauigkeit des GPS-Signals auch als Klartext unterhalb des Drive-Länge-Textfelds angezeigt.

Falls die Coursedaten GPS Referenzpunkte für die Abschläge enthalten, können Sie direkt zu Ihrem Ball gehen.



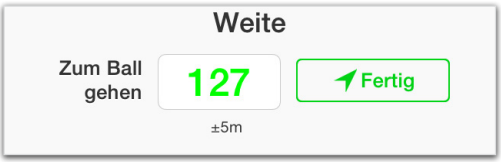
Tippen Sie auf „Fertig“, wenn Sie die Position Ihres Balls erreicht haben (und die Taste grün oder zumindest gelb ist).

Falls die Coursedaten keine GPS Referenzpunkte für die Abschläge enthalten, folgen Sie den Anweisungen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Tippen Sie zuerst auf die GPS-Taste, um den Messvorgang zu starten.

Gehen Sie an die Abschlagposition und tippen Sie auf die „Starten“-Taste. Dadurch wird die Startposition der Messung festgelegt. Achten Sie darauf, dass die „Starten“-Taste grün

oder zumindest gelb ist, um eine brauchbare Messgenauigkeit zu erhalten.

Gehen Sie jetzt zu Ihrem Ball.



Tippen Sie abschließend auf „Fertig“, wenn Sie Ihren Ball erreicht haben. Dadurch wird sowohl die Weite als auf die derzeitige Ball-Position gespeichert. Die Ball-Position wird von Birdie automatisch für die Weitenmessung des nächsten Schlags verwendet. Außerdem wird die Ball-Position in der Satelliten-Ansicht dieser Bahn markiert.

Die Bedienung von Birdie, speziell wenn es um GPS. Entfernungsmessung geht, ist wesentlich einfacher und genauer, wenn die Coursedaten GPS-Referenzpunkt z.B. vom Grün, den Abschlägen und weiteren interessanten Punkten (wie Bunker) enthalten.

Es gibt einen einfachen Weg, GPS-Referenzpunkte für einen Golfplatz zu erfassen, wenn diese bisher in den Coursedaten fehlen. Verwenden Sie hierfür Birdies Online Courseeditor:
http://courseeditor.pleasantsoftware.com

Der Courseeditor bietet einen einfach zu Nutzenden Editor, in dem Sie die Grüns, Abschläge und bis zu 10 weiteren interessante Punkte (wie z.B. Bunker oder Wasserhindernisse) einmessen können, indem Sie diese Punkte auf einem GoogleMaps Satellitenbild der Bahn markieren.

© 2014 Pleasant Software

Es gibt hierzu auch ein Tutorial-Video, das die nötigen Schritte zum Einmessen eines Golfplatzes detailliert zeigt:

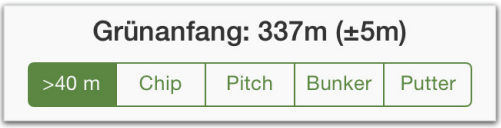
Tutorial-Video zum Einmessen von GPS-Daten

Tippen Sie auf „Sichern“ (oben, rechts) um die Schlagdetails für diesen Schlag zu sichern und auf die Zählansicht zurückzukehren.

Annäherung

Die Schlagdetails für Annäherungsschläge gliedern sich in vier Abschnitte:

Typ



Falls die Coursedaten GPS-Referenzpunkte für das Grün enthalten, zeigt der Titel dieses Abschnitts automatisch die Entfernung zum Grünanfang an.
Falls der Ball noch weiter als 40m vom Grünbeginn liegt, belassen Sie den Schalter für die Art der Annäherung auf „>40m“.

Wählen Sie eine der anderen Optionen nur, wenn sich Ihr Ball bereits innerhalb eines 40m Radius um das Grün befindet:

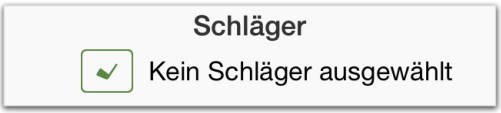
Chip - Die Annäherung wurde als Chip gespielt.

Pitch - Die Annäherung wurde als Pitch gespielt

Bunker - Der Ball befand sich in einem Grünbunker.

Putter - Der Ball wurde außerhalb des Grüns (d.h. vom Vorgrün mit dem Putter gespielt (Texas Wedge)

Schläger



Tippen Sie auf die Schläger-Taste um den verwendeten Schläger auszuwählen.
Die Schlägerauswahl merkt sich automatisch den zuletzt verwendeten Schläger (je Art der Annäherung).

Treffer
Schalten Sie „Auf dem Grün“ auf „JA“, wenn der Ball das Grün erreicht hat.

© 2014 Pleasant Software

Der Status „Auf dem Grün“ wird auch automatisch gesetzt, wenn der nächste Schlag, der auf der Zählansicht hinzugefügt wird, ein Putt ist.

Schalten Sie „Im Aus“ auf „JA“, wenn der Ball ins Aus ging. Dies setzt automatisch den „Auf dem Grün“-Schalter auf „NEIN“ (falls nötig) und fügt auf der Zählansicht einen Strafschlag („Im Aus“) hinzu.

Schalten Sie „Wasserhindernis“ auf „JA“, wenn Ihr Schlag in einem Wasserhindernis gelandet ist. Dies setzt automatisch den „Auf dem Grün“-Schalter auf „NEIN“ (falls nötig) und fügt auf der Zählansicht einen Strafschlag („Wasserhindernis“) hinzu.

Falls Sie GPS-Positionen für die Schläge erfassen, ist die empfohlene Vorgehensweise, dass Sie die Entfernung des missglückten Abschlags zur Drop-Position des Balls messen. Dadurch sieht die Satellitenansicht für diese Bahn später wesentlich besser aus und spiegelt den Ablauf der Bahn genauer wider.

Weite
Die Eingabe der Schlagweite funktioniert exakt so, wie bei der Eingabe von Abschlägen (siehe oben).

Bitte beachten Sie, dass Birdie die GPS-Entfernung jeweils von der letzten gemessenen Ball-Position aus misst. D.h. wenn Sie beispielsweise bei einem Schlag keine Entfernung messen, wird beim nächsten Schlag die

Entfernung von der Position des vorletzten Schlags (oder notfalls des Abschlags) aus gemessen.

Putts
Auch wenn es möglich ist, jeden anderen Schlag über die Schlagtyp-Anzeige zu einem Putt zu ändern, werden Putts normalerweise durch Antippen der „+ Putt“-Taste auf der Zählansicht hinzugefügt.

Der einzige Wert, der in den Schlagdetails eines Putts eingegeben werden kann ist die Weite.

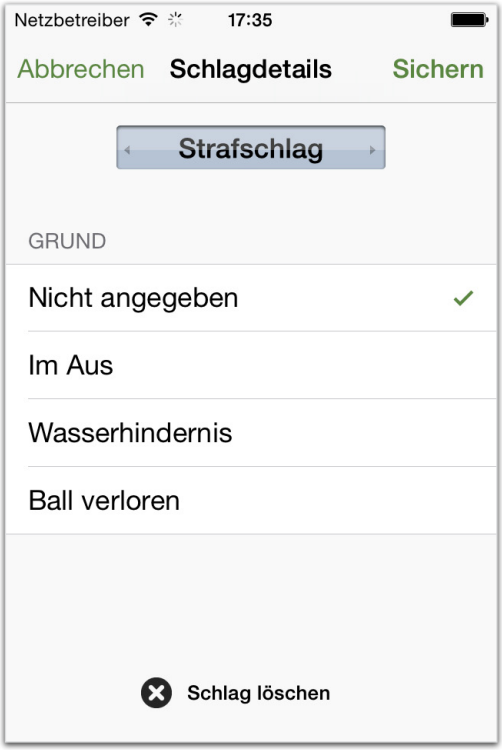
Tippen Sie auf das Textfeld um die Weite einzugeben.

Da die GPS-Technik in iOS-Geräten derzeit lediglich eine

Genauigkeit von bestenfalls ungefähr ±5m ermöglicht, ist eine Entfernungsmessung auf dem Grün nicht sinnvoll.

Strafschlag
Strafschläge werden für gewöhnlich durch Tippen auf die Taste „+ Strafschl.“ hinzugefügt. In manchen Situationen werden Strafschläge von Birdie auch automatisch hinzugefügt, beispielsweise wenn Sie in den Schlagdetails eines Schlags den Schalten „Im Aus“ auf „JA“ setzen.

Die Schlagdetails eines Strafschlags zeigt eine Auswahl an Gründen für die Strafe an.



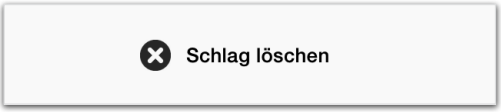
Tippen Sie auf einen der Gründe und tippen Sie anschließend auf „Sichern“ um zur Zählansicht zurückzukehren.

© 2014 Pleasant Software

Schläge entfernen

Es gibt zwei Möglichkeiten Schläge aus der Zählansicht zu löschen:

1. Tippen Sie auf den zu löschenden Schlag um auf die Schlagdetails dieses Schlags zu wechseln. Tippen Sie dann auf „Schlag löschen“ am unteren Bildschirmrand:



2. Streichen Sie in der Zählansicht horizontal über den Schlag, den Sie löschen möchten. Tippen Sie anschließend auf „Löschen“, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Scorekarten von Analyserunden

Scorekarten von Analyserunden enthalten einen erweiterten Statistikabschnitt.

Die Spalte „Annäherung“ enthält die Annäherungs-schläge, die nicht mit der Option „>40m“ eingegeben wurden. Die Summenzeilen dieser Spalte (Out, In, Total) enthalten eine statistische Auswertung der Daten.

© 2014 Pleasant Software

Hier ein Beispiel für die Total-Zeile einer Annäherungsspalte:

3,2
C: 2,9
P: 3,0
B: 3,5
T: 2,5

Der erste Wert (3,2 in diesem Beispiel) ist durchschnittliche Anzahl von Schlägen, die der Spieler benötigt hat um die Bahn zu beenden nachdem der 40m Radius um das Grün erreicht wurde (d.h. alle Annäherungsschläge und Putts innerhalb des 40m Radius um das Grün).

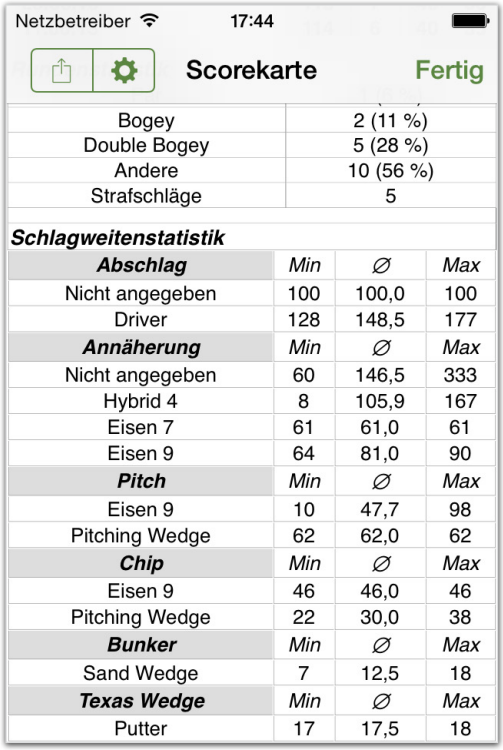
Die nächsten vier Werte schlüsseln die Annäherungen nach Annäherungstyp auf, d.h. danach, ob eine Annäherung innerhalb des 40m Radius um ein Grün mit einem Chip (C), Pitch (P), Bunkerschlag (B) oder einem Texas Wedge (T, Schlag mit dem Putter vom Vorgrün) begonnen wurde.

Sämtliche Werte gelten jeweils inclusive dem ersten Annäherungsschlag.

Beispielsweise kann man an diesen Zahlen ablesen, dass der Spieler bei der Annäherung mit einem Chip durchschnittlich 2,9 Schläge (incl. dem ersten Chip und sämtlichen Putts) benötigt hat um eine Bahn zu beenden. Wurde die Annäherung ums Grün mit einem Pitch begonnen, hat der Spieler insgesamt durchschnittlich 3,0 Schläge benötigt.

Ganz unten auf der Scorekarte wird zusätzlich noch eine Schlagweitenstatistik ausgegeben:

© 2014 Pleasant Software



Bogey	2 (11 %)		
Double Bogey	5 (28 %)		
Andere	10 (56 %)		
Strafschläge	5		
Schlagweitenstatistik			
Abschlag	*Min*	*∅*	*Max*
Nicht angegeben	100	100,0	100
Driver	128	148,5	177
Annäherung	*Min*	*∅*	*Max*
Nicht angegeben	60	146,5	333
Hybrid 4	8	105,9	167
Eisen 7	61	61,0	61
Eisen 9	64	81,0	90
Pitch	*Min*	*∅*	*Max*
Eisen 9	10	47,7	98
Pitching Wedge	62	62,0	62
Chip	*Min*	*∅*	*Max*
Eisen 9	46	46,0	46
Pitching Wedge	22	30,0	38
Bunker	*Min*	*∅*	*Max*
Sand Wedge	7	12,5	18
Texas Wedge	*Min*	*∅*	*Max*
Putter	17	17,5	18

Diese Statistik listet die minimale, durchschnittliche und maximale Weite aller vermessenen Schläge dieser Runde auf. Jeweils aufgeschlüsselt nach Schlagtyp und verwendetem Schläger.

AGAPS-Analyse

Die Statistiken und Summen in Analyserunden (wie GIR, Fairwaytreffer, Putt-Durchschnitt usw.) können traditionell berechnet werden (wie in Trainingsrunden) oder unter Berücksichtigung der zusätzlichen Regeln und Einschränkungen einer so genannten AGAPS-Analyse.

Die AGAPS-Analyse wurde vom deutschen Golf-Pro Oliver Heuler entwickelt (*http://golfforum.de*)

© 2014 Pleasant Software

Analyserunden werden standardmäßig als AGAPS-Analyserunden ausgewertet. Um auf die traditionelle Berechnung der Statistikwerte zu wechseln, öffnen Sie in einer Analyserunde die Scorekarte und tippen Sie dann auf die Einstellungen-Taste.

Scrollen Sie in der Tabelle ganz nach unten, bis Sie den Abschnitt „Zusätzliche Informationen“ sehen. Schalten Sie dort die Option „AGAPS Analyse“ auf „AUS“.

Dies schaltet die zusätzlichen Regeln und Einschränkungen der AGAPS-Analyse ab. Die Werte auf der Scorekarte (und in den Spielerstatistiken) passen sich entsprechend an.

Hier eine Übersicht über die zusätzlichen Regeln und Einschränkungen bei aktiver AGAPS-Analyse:

Fairwaytreffer
Die Schreibweise von Fairwaytreffern ist anders. Anstatt „^“ für „mittig“, „<“ für „linkes Rough“ und „>“ für „rechtes Rough“ wird in dieser Spalte „O“ für „Fairway verfehlt“ und „X“ für „Fairway getroffen“ ausgegeben. Für den Fall, dass der erste Abschlag ins Aus ging, der zweite jedoch das Fairway getroffen hat, wird „OX“ notiert. Verfehlt der zweite Abschlag ebenfalls das Fairway, wird „OO“ notiert.

GIR
Die Berechnung der GIR-Summen ist geändert. Wird eine Bahn GIR gespielt, wird dies mit einem „X“ in der Spalte GIR notiert und mit 1 Punkt gewertet. Unter GIR wird mit „XX“ notiert und zählt 2 Punkte. Wurde das Grün erst mit 2 Schlägen über GIR (also Par) erreicht (oder schlechter), wird „-1“ notiert und gezählt.

© 2014 Pleasant Software

Putts
Der Putt-Durchschnitt wird nur für Bahnen gewertet, die mit GIR oder besser gespielt wurden. Birdie ignoriert automatisch sämtliche anderen Bahnen.
Die Anzahl der Putts wird zwar trotzdem in der Spalte „Putts“ ausgegeben, jedoch nicht in den Durchschnitt mit eingerechnet. Um die Putts der nicht eingerechnete Bahnen kenntlich zu machen, werden diese in Klammern notiert („(2)“).

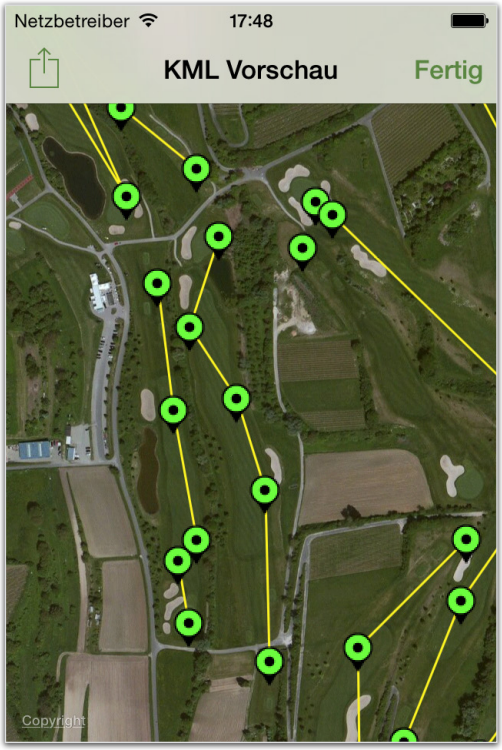
Satelliten-Ansicht

Es ist möglich die mit GPS vermessenen Schläge in einer Satelliten-Ansicht zu visualisieren.

Um die Satelliten-Ansicht zu öffnen, öffnen Sie zuerst die Scorekarte einer Analyserunde. Tippen Sie dann auf die „Senden“-Taste oben, links.

Für Analyserunden wird eine zusätzliche Option „Satelliten-Ansicht“ angezeigt.

Tippen Sie auf „Satelliten-Ansicht“ um diese zu öffnen.



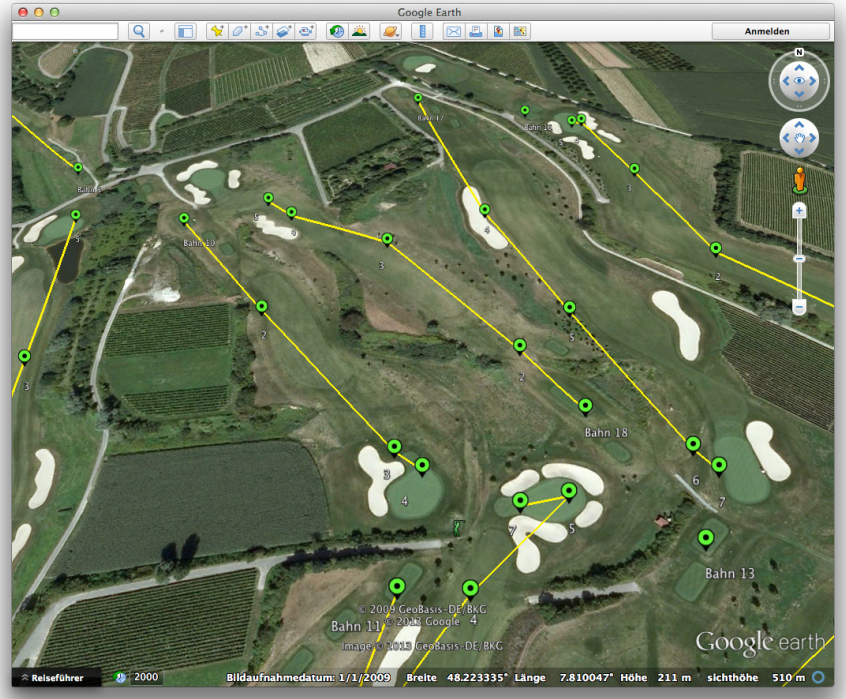
Sie können diese Ansicht mit der üblichen Gestensteuerung zoomen und verschieben (wie von der Karten-App gewohnt).

Tippen Sie auf einen der grünen Markierungspunkte um zusätzliche Informationen zum markierten Schlag einzublenden.

Daten der Satelliten-Ansicht zu GoogleEarth senden
Tippen Sie in der Satelliten-Ansicht auf die „Senden“-Taste oben, links.

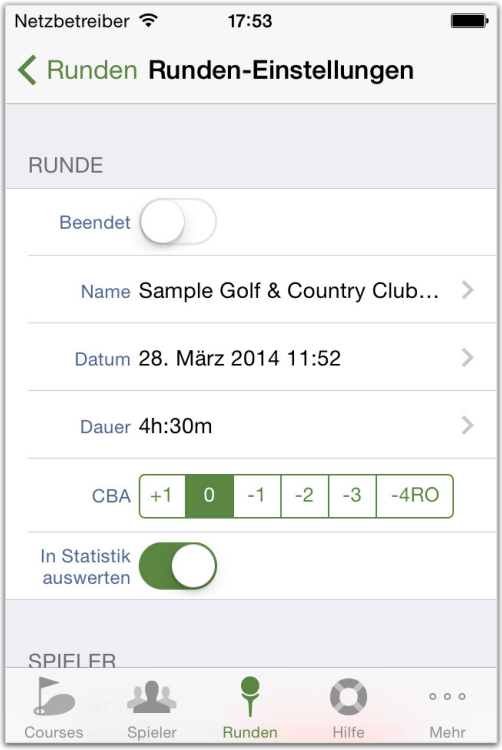
Dies öffnet eine neue e-Mail mit einer angehängten KML-Datei, die sämtliche Daten der Satellien-Ansicht enthält.
Geben Sie einen Empfänger ein und tippen Sie auf „Senden“.
Die angehängte KML-Datei kann auf dem Computer

des Empfängers mit einer Geo-Browser-Anwendung wie GoogleEarth geöffnet werden.



Runden-Einstellungen

Zum Öffnen der Runden-Einstellungen, wechseln Sie zur Ansicht „Runden“ und tippen Sie auf die „i“-Taste (iOS6: blaue Pfeiltaste) neben der gewünschten Runde.



Runde

Die Basisdaten der Runde, wie z.B. Datum, Uhrzeit und Dauer, werden im Abschnitt „Runde“ angezeigt.

© 2014 Pleasant Software

Beendet
Ist diese Option eingeschaltet, sind die Scores dieser Runde geschützt. In diesem Fall öffnet Birdie direkt die Scorekarte der Runde, wenn der Rundenname in der Ansicht „Runden“ angetippt wird (anstatt wie sonst die Zählansicht zu öffnen).
Ist eine Runde als „Beendet“ markiert, sind sämtliche Angaben in der Ansicht „Runden-Einstellungen“ nicht mehr veränderbar („Nur-Lesen“). Schalten Sie „Beendet“ daher zuerst auf „AUS“, um Daten einer Runde zu ändern.
Eine Runde wird automatisch als „Beendet“ markiert, wenn für alle Bahnen Scores erfasst wurden.
Um die Scores einer beendeten Runde zu ändern, müssen Sie zuerst die Option „Beendet“ auf „AUS“ setzen. Danach öffnet Birdie wieder die Zählansicht beim Antippen des Rundennamens in der Ansicht „Runden“.

Name
Der Name einer neuen Runde wird automatisch aus dem Namen des gespielten Courses, bzw. der Course-Variante generiert.
Sie können den generierten Namen ändern, indem Sie auf dieses Feld tippen.

Datum
Startdatum und -zeit werden automatisch beim Anlegen einer neuen Runde eingestellt.
Um Datum oder Zeit zu ändern, tippen Sie auf dieses Feld.

Dauer
Die Dauer einer Runde wird automatisch aus dem Zeitpunkt, wenn die Scores der letzten Bahn eingegeben werden, und dem Startzeitpunkt der Runde berechnet.
Wenn Sie die Dauer (z.B. wegen einer längeren Pause) anpassen möchten, tippen Sie auf dieses Feld.

CBA
CBA steht für „Computed Buffer Adjustment“ und ist Teil der offiziellen Turnierregeln der EGA (European Golf Association). Das

© 2014 Pleasant Software

CBA ersetzt den vorher geltenden CSA (Competition Stableford Adjustment).
Wurde eine Runde im Rahmen eines Turniers (nach EGA-Regeln) gespielt und ein CBA-Wert bekannt gegeben, können Sie diesen hier einstellen. Durch diesen Wert wird die „HCP Vorschau“ auf der Scorekarte der Runde beeinflusst.

Wurde eine Runde nicht während einem Turnier nach EGA Regeln erfasst (oder in einem Land, in dem nicht nach EGA-Regeln gespielt wird), lassen Sie diesen Wert einfach auf „0“.

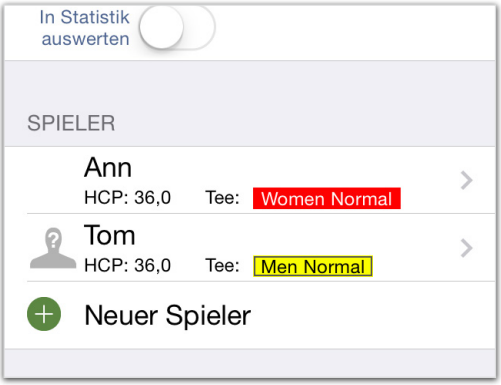
> Wurde eine Runde vor dem 1.1.2012 gestartet, zeigt Birdie anstelle des CBA automatisch einen entsprechenden Schalter für den damals geltenden CSA an.

In Statistik auswerten
Mit diesem Schalter wird gesteuert, ob eine Runde in der Spielerstatistik ausgewertet wird oder nicht.
Runden, für die Scores auf sämtlichen Bahnen erfasst wurden, werden automatisch auf „AN“ gesetzt.

Um teilweise gespielte Runden in die Statistik aufzunehmen oder Runden aus der Statistik auszuschließen, schalten Sie diesen Schalter manuell auf „AN“ bzw. „AUS“.

Spieler

Im Abschnitt „Spieler“ werden alle Spieler im Flight angezeigt.



Tippen Sie auf den Namen eines Spielers, um die Ansicht „Temp. Änderungen“ für diesen Spieler zu öffnen.
Sie können so auch nachträglich bestimmte Daten eines Spielers, wie z.B. Teefarbe oder Stammvorgabe, ändern, oder die automatische Vorgabenberechnung komplett abschalten und die Anzahl der Vorgabenschläge manuell festlegen.

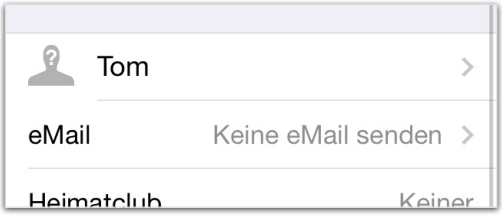
Unbekannte Spieler
Falls ein Spieler in einem Flight nicht in der Spielerliste auf Ihrem Gerät gefunden werden kann (weil der Spieler beispielsweise inzwischen von Ihrem Gerät gelöscht oder die Runde von einem anderen Gerät importiert wurde), zeigt Birdie ein spezielles Symbolbild links neben dem Namen des Spielers an (siehe „Tom“ im Beispiel oben).

Falls gewünscht, können Sie diesen Spieler entweder einem bestehenden Spielerdatensatz auf Ihrem Gerät zuweisen oder einen neuen Spielerdatensatz anlegen.
Die Zuweisung des Spielers kann dann sinnvoll sein, wenn Sie die Rundenergebnisse in die Spielerstatistik eines bestimmten Spielers einfließen lassen möchten.

Um den unbekannten Spieler einem bestehenden Spielerdatensatz zuzuweisen, tippen Sie auf den Namen des Spielers.

© 2014 Pleasant Software

In der Ansicht „Temp. Änderung“, tippen Sie nochmals auf den Namen des Spielers.



Dies öffnet eine Liste der bekannten Spieler. Tippen Sie auf den gewünschten Spieler um die Zuweisung abzuschließen.

Einen Spieler einem bestehenden Flight hinzufügen

Es ist möglich, einen oder mehrere Spieler einem bestehenden Flight hinzuzufügen.

> Dies funktioniert nur, wenn die Runde noch nicht als „Beendet“ markiert wurde. Falls die Runde bereits beendet ist, schalten Sie vorher den Schalter „Beendet“ manuell auf „AUS“.

Tippen Sie auf „Neuer Spieler“ um einen neuen Spieler hinzuzufügen. Der darauf folgende Ablauf entspricht dem Ablauf beim Anlegen einer neuen Runde.

Einen Spieler aus einem bestehenden Flight löschen

Es ist ebenso möglich, einen Spieler aus einem bestehenden Flight zu löschen.
Bitte beachten Sie, dass bereits für diesen Spieler erfasste Scores bei diesem Vorgang verloren gehen.

> Dies funktioniert nur, wenn die Runde noch nicht als „Beendet“ markiert wurde. Falls die Runde bereits beendet ist, schalten Sie vorher den Schalter „Beendet“ manuell auf „AUS“.

Um einen Spieler aus einem bestehenden Flight zu löschen, tippen Sie auf den Namen des Spielers. Scrollen Sie in der nächsten Ansicht ganz nach unten und tippen Sie dort auf „Aus Flight entfernen“.

© 2014 Pleasant Software

Sie können einen Spieler auch aus einem Flight entfernen, indem Sie im Abschnitt „Spieler“ horizontal über den Spielernamen wischen.

Coursevariante wechseln

Ist die Runde nicht als „Beendet“ markiert, kann u.U. die gespielte Coursevariante der Runde geändert werden.

Birdie stellt automatisch fest, welche Coursevarianten möglich sind und zeigt diese in einer Liste am Ende der Rundeneinstellungen an.

> Der Wechsel zu einer anderen Coursevariante ist nur möglich, wenn die andere Variante mindestens eine Bahn mit der derzeitigen Variante gemeinsam hat und wenn keine bereits gezählte Bahn durch den Wechsel gelöscht wird (beispielsweise ist es nicht möglich von der „Front 9“-Variante eines Courses auf die „Back 9“-Variante zu wechseln, wenn bereits eine oder mehrere der ersten 9 Bahnen gezählt wurden).

Backup

Nutzen Sie die Backup-Ansicht um manuell Ihre Birdie-Daten zu sichern bzw. wieder herzustellen.
Backups können dann wichtig sein, wenn Sie ihr Gerät verlieren sollten oder Birdie auf einem neuen Gerät installiert haben und die Daten dort wieder herstellen möchten.

Es gibt zwei Möglichkeiten Backups zu sichern bzw. wieder herzustellen:

Backup im lokalen Netzwerk

Mit dieser Funktion können Sie ein Backup von Ihrem iPhone auf einen Computer im selben (WLAN-) Netzwerk sichern.

© 2014 Pleasant Software

> Stellen Sie sicher, dass sich das iPhone und der Computer erfolgreich mit dem selben (WLAN-) Netzwerk verbunden haben.

Tippen Sie auf „Backup/Rückspeichern starten“ um den Backup-Vorgang zu starten.

Dadurch startet Birdie einen lokalen Webserver auf Ihrem iPhone, mit dem Sie sich von Ihrem Computer aus verbinden können.
Folgen Sie den Anweisungen auf dem iPhone. Geben Sie die angezeigte Web-Adresse („http://...“) in die Adresszeile eines Webbrowsers auf Ihrem Computer ein. Achten Sie darauf, dass Sie die Adresse exakt so eingeben wie angezeigt.

Um unbefugten Zugriff zu verhindern, ist wird für die Verbindung ein Zugangspasswort benötigt. Geben Sie auf Ihrem Computer den Benutzernamen („birdie“) und das Kennwort ein, wie auf dem iPhone angezeigt.

> Bitte beachten Sie, dass sowohl die Web-Adresse, als auch das Kennwort bei jeder Aktivierung der Backup-Funktion neu generiert werden!

Im Webbrowser auf Ihrem Computer wird nun eine einfache Webseite angezeigt, die es Ihnen ermöglicht Backups zu sichern und vorhandene Backups wieder auf das iPhone einzuspielen.

Um ein Backup zu sichern, klicken Sie auf die „Backup“-Taste. Das Backup wird anschließend vom Browser heruntergeladen. Sichern Sie die Backup-Datei anschließend an einem sicheren Ort.

Um ein vorhandenes Backup wieder zurück auf das iPhone zu spielen, klicken Sie auf die „Datei wählen…“-Taste im

„Wiedereinspielen“ Abschnitt der Webseite und wählen Sie die Backupdatei auf Ihrem Computer aus.
Klicken Sie Anschließend auf die Taste „Wiedereinspielen“.

Backup auf Dropbox (empfohlen)

Es wird empfohlen diesen Weg zur Sicherung von Backups zu benutzen. Sie benötigen hierzu einen (kostenlosen) Dropbox-Account, den Sie gegebenenfalls auf der Dropbox-Homepage anfordern können.

Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal nutzen, tippen Sie auf „Dropbox verbinden“.

Dies öffnet eine Ansicht, in der Sie sich mit Ihrem Dropbox-Account anmelden und die Verbindung von Birdie mit Ihrer Dropbox autorisieren können.
Falls Sie die Dropbox-App auf Ihrem iPhone installiert haben, wird die Autorisierung automatisch von dieser App übernommen.

Nachdem Birdie erfolgreich mit Ihrer Dropbox verbunden wurde, werden Ihnen drei Optionen im Abschnitt „Backup auf Dropbox“ angezeigt:

Jetzt Backup anfertigen
Hiermit sichern Sie ein neues Backup auf Ihre Dropbox.
Die Vorbereitung für das Backup sollte relativ schnell beendet sein, bis die Daten aber tatsächlich (im Hintergrund) auf Ihre Dropbox hochgeladen wurden, können jedoch (je nach Geschwindigkeit der Internetverbindung) einige Minuten vergehen.

> Birdie sichert die Backups in einem speziellen Verzeichnis auf Ihrer Dropbox: /Apps/Birdie

Im Falle, dass bereits 5 Backups in diesem Verzeichnis gespeichert sind, löscht Birdie vor dem Sichern eines neuen Backups jeweils das älteste Backup in diesem Verzeichnis. Falls Sie ein bestimmtes Backup dauerhaft sichern möchten, sollten Sie es daher in ein anderes Verzeichnis auf Ihrer Dropbox (oder Ihrem Computer) verschieben oder kopieren.

Backup wiederherstellen

Tippen Sie auf „Backup wiederherstellen“ um ein vorher gesichertes Backup wieder von Ihrer Dropbox zu laden.
Nach erfolgreichem Laden und wiedereinspielen der Backup-Datei muss Birdie beendet und neu gestartet werden.

Bitte beachten Sie, dass das Wiedereinspielen einer Backup-Datei alle derzeitigen Daten in Birdie ersetzt!

© 2014 Pleasant Software

Integration mit Sozialen Netzwerken

Auf dieser Ansicht können Sie die Integration von Birdie mit verschiedenen sozialen Netzwerken steuern.
Birdie greift ggf. auf die Facebook und Twitter-Accounts zu, die Sie in den iPhone Systemeinstellungen konfiguriert haben.

Für Informationen zum veröffentlichen von Scorekarten auf Facebook und Twitter, lesen Sie bitte den Abschnitt „Scorekarten senden“ im Kapitel „Allgemeine Funktionen während einer Runde“.

© 2014 Pleasant Software

Zusätzlich ist es möglich Birdie so zu konfigurieren, dass beim Spielen eines Birdie (oder besser) oder beim Beenden einer Runde eine Nachricht generiert wird, die Sie dann auf Facebook oder Twitter veröffentlichen können.

Der Sende-Dialog gibt Ihnen vor dem Absenden die Möglichkeit, die Nachricht zu ändern oder zu erweitern.

Tippen Sie auf „Senden“ um die Nachricht abzusenden oder auf „Abbrechen“ um die Nachricht zu verwerfen.

Sie können die Generierung der automatischen Nachricht über die entsprechenden Schalter für Facebook und Twitter ein- bzw. ausschalten.

© 2014 Pleasant Software

Wenn Sie gerne Freunden und Bekannten Birdie gerne weiterempfehlen möchten, können Sie auf der Ansicht „Soziale Netze“ auf die Taste „Einem Freund empfehlen“ tippen. Dadurch wird eine neue e-Mail geöffnet, in die Sie nur noch den Empfänger eintragen müssen und wenn Sie möchten, den Text ergänzen können. Tippen Sie anschließend auf „Senden“, um die e-Mail abzusenden.

Scores tauschen

Netzbetreiber
17:59
Mehr
Scores tauschen
Nutzen Sie diese Funktion um Scores mit Freunden und Flightpartnern in der Nähe zu tauschen. Sie können Scores mit anderen Birdienutzern im lokalen Netzwerk (WiFi) oder über Bluetooth tauschen.
Runde senden
Scorekarten an andere Birdienutzer über WiFi oder Bluetooth senden
Runden empfangen
Scorekarten von anderen Birdienutzern über WiFi oder Bluetooth empfangen
Courses
Spieler
Runden
Hilfe
Mehr

Verwenden Sie die Ansicht „Scores tauschen“ um Runden an andere Geräte zu versenden oder Runden von anderen Geräten zu empfangen.

Die übertragenen Runden werden in der Rundenliste von Birdie so gespeichert, als wären sie auf dem Gerät selbst erfasst worden. D.h. die Rundenergebnisse werden beispielsweise auch in den Spielerstatistiken miteingerechnet.
Sie haben dadurch eine praktische Möglichkeit, Rundenergebnisse mit Flightpartnern oder zwischen mehreren Geräten auszutauschen.

© 2014 Pleasant Software

Die Geräte des Senders und des Empfängers müssen sich entweder im selben WLAN-Netzwerk befinden, oder beide „Bluetooth“ eingeschaltet haben.

Runden senden

Um Runden vom eigenen auf ein anderes Gerät zu senden, tippen Sie auf „Runde senden“. Es öffnet sich dadurch eine Liste von allen Runden auf Ihrem Gerät. Wählen Sie dann die zu sendende Runde.

Birdie beginnt daraufhin nach möglichen Empfängern zu suchen.

Sobald welche gefunden wurden, zeigt Birdie die Namen der Empfängergeräte in einer Liste an. Tippen Sie auf einen der Namen um die ausgewählte Runde an diesen Empfänger zu senden.

Runden empfangen

Um Runden von anderen Geräten zu empfangen, tippen Sie auf die Taste „Runden empfangen“.

Ihr Gerät kann anschließend von anderen Geräten, die derzeit nach Empfängern suchen, gefunden werden.

Sobald der Sender Ihr Gerät als Empfänger für eine gesendete Runde ausgewählt hat, wird die Runde übertragen. Birdie zeigt

Ihnen anschließend den Namen des Sender-Geräts, sowie den der empfangenen Runde an. Zusätzlich sehen Sie auch eine Liste der Spieler im Flight.

Netzbetreiber
18:53
Verwerfen
Empfangene Ru…
Ersetzen
Diese Runde existiert bereits auf diesem Gerä!
Die empfangene Runde enthält Spieler, die Birdie nicht automatisch existierenden Spielern auf diesem Gerät zuweisen kann. Um Spielerstatistiken korrekt zu berechnen, sollten Sie diese Spieler manuell zuweisen. Tippen Sie auf den Namen um den Spieler z…
UNBEKANNTE SPIELER
Tom
BEKANNTE SPIELER
Ann

Um die Runde auf Ihrem Gerät zu sichern, tippen Sie auf die Taste „Sichern“. Um die Runde zu verwerfen, tippen Sie auf „Verwerfen“.

Damit Birdie die Rundenergebnisse den Spielerstatistiken der richtigen Spieler zuordnen kann, ist es nötig, dass Sie einmalig die Spieler in der empfangenen Runde Spielern auf Ihrem Gerät zuweisen.
Nachdem Sie die Spieler einmalig zugewiesen haben, ist dieser Schritt für Runden mit diesen Spielern (vom gleichen Sender) nicht mehr notwendig.

© 2014 Pleasant Software

Da eine automatische Zuordnung der Spieler in der empfangenen Runde zu Spielern auf Ihrem Gerät alleine über den Namen zu ungenau wäre, benötigt Birdie Ihre Hilfe.

> Es ist jederzeit möglich, unbekannte Spielereinträge einfach zu ignorieren und die Runde direkt zu speichern. In diesem Fall zeigt Birdie die Rundenergebnisse wie gewohnt an, allerdings werden die Ergebnisse der unbekannten Spieler in keine Spielerstatistik aufgenommen.

Um Birdie bei der Zuordnung eines unbekannten Spielers zu assistieren, tippen Sie auf einen Spielernamen unter „Unbekannte Spieler“.

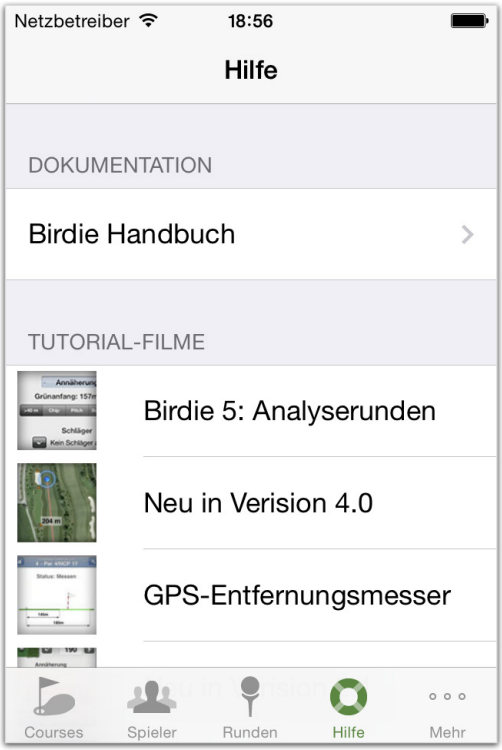
Dadurch wird eine Liste aller Spieler angezeigt, die derzeit auf Ihrem Gerät angelegt sind.

© 2014 Pleasant Software

Tippen Sie einfach auf den Spielernamen, den Sie zuordnen möchten.
Falls der unbekannte Spieler auf Ihrem Gerät noch nicht existiert, tippen Sie einfach auf „Spieler anlegen“, um einen neuen Spieler mit diesem Namen (und Handicap) auf Ihrem Gerät anzulegen.

© 2014 Pleasant Software

Hilfe

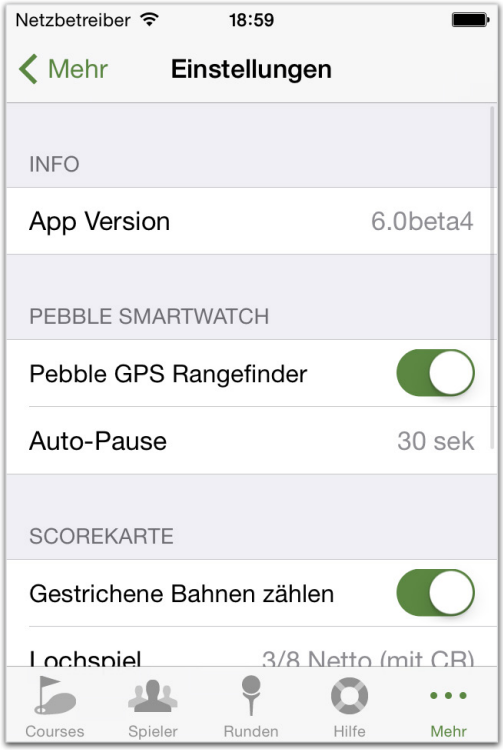


Auf der Ansicht „Hilfe“ finden Sie neben diesem Benutzerhandbuch noch eine Liste von Tutorial-Filmen, in denen Ihnen verschiedene Funktionen von Birdie direkt auf Ihrem iPhone erklärt werden.
Tippen Sie einfach auf einen der Einträge, um den Film zu starten.

© 2014 Pleasant Software

Einstellungen

In der Ansicht „Einstellungen“ finden Sie verschiedene Einstellungen für Birdie.



Info
Unter „Info“ finden Sie die Versionsnummer der aktuell installierten Version von Birdie.

Pebble Smartwatch
Wenn Sie eine Pebble Smartwatch besitzen, können Sie hier die Nutzung mit Birdie einschalten.
Sobald Sie eine Runde auf einem Course starten, der GPS-Daten enthält, zeigt Ihnen Ihre Pebble automatisch die Entfernung zum Grün an (Beginn, Mitte, Ende des Grüns). Drücken Sie die Hoch-/Runter-Tasten an Ihrer Pebble um zur

© 2014 Pleasant Software

nächsten bzw. vorherigen Bahn zu wechseln.
Diese Funktionalität ist auch verfügbar, wenn sich das iPhone im Schlafmodus befindet.

In der Standardeinstellung schaltet sich der GPS-Receiver automatisch nach 30 Sekunden ab um Batterie zu sparen. Die Pebble zeigt dann „Pause“ an. Wenn Sie zu einer anderen Bahn wechseln oder die mittlere Taste drücken, schaltet sich der GPS-Empfänger wieder ein (für weitere 30 Sekunden).
Die Dauer bis zur automatichen Abschaltung kann mit dem Eintrag „Auto-Pause“ eingestellt werden. Die verfügbaren Möglichkeiten sind: Aus, 30 Sekunden, 1 Minute, 5 Minuten.

Scorekarte

Gestrichene Bahnen zählen

Gestrichene Bahnen („X“) wurden bisher bei der Berechnung der Score-Summe ignoriert (abgesehen davon, dass die Score-Summe in Klammern gesetzt wurde).
Ist diese Option eingeschaltet, werden für jede gestrichene Bahn automatisch PAR+2 Schläge addiert (PAR Brutto + 2 oder PAR Netto +2, je nachdem welcher Score höher ist). Dadurch spiegelt die Score-Summe trotz gestrichener Bahnen wesentlich besser das tatsächliche Ergebnis eines Spielers wieder.
Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet.

Lochspiel

Im Eintrag „Lochspiel“ können Sie einstellen, welche Handicap-Regelung Birdie beim Berechnen des Lochspielhandicaps verwenden soll.
Tippen Sie auf diesen Eintrag um eine Liste der verfügbaren Optionen zu sehen.

© 2014 Pleasant Software

Brutto
Beim Lochspiel wird kein Handicap verwendet. Alle Ergebnisse werden Brutto verrechnet, d.h. der Spieler mit dem niedrigsten Score gewinnt die Bahn.

Netto (ohne CR)
Zum Berechnen des Lochgewinns wird der Nettoscore der Spieler verwendet. Der Nettoscore wird hierbei ohne Berücksichtigung des Platzratings (CR/SR) berechnet, d.h. lediglich unter Berücksichtigung der Stammvorgabe.

Netto (mit CR)
Wie „Netto (ohne CR)“, jedoch wird das Handicap der einzelnen Spieler unter Berücksichtigung des Platzratings berechnet.

7/8 Netto (ohne CR)
3/4 Netto (ohne CR)
2/3 Netto (ohne CR)
1/2 Netto (ohne CR)
3/8 Netto (ohne CR)
Das Lochspielhandicap der Spieler wird unter Berücksichtigung der Stammvorgabe berechnet, jedoch nur zu 7/8(3/4, 2/3 1/2 bzw. 3/8) angerechnet. Das Platzrating (CR/SR) wird hierbei nicht berücksichtigt.

7/8 Netto (mit CR)
3/4 Netto (mit CR)
2/3 Netto (mit CR)
1/2 Netto (mit CR)
3/8 Netto (mit CR)
Wie oben, jedoch unter Berücksichtigung des Platzratings (CR/SR).

> Falls in Birdie bereits eine Runde oder Scorekarte geöffnet ist, müssen Sie die Runde zuerst schließen und neu öffnen um die geänderten Daten zu sehen.

Externe Datendienste
In diesem Abschnitt können Sie die Behandlung von externen Datendiensten steuern.

Auto-Courseupdates
Birdie kann beim Start automatisch nach verfügbaren Courseupdates suchen und diese dann in der Courses-Ansicht anzeigen. Sie können diese Funktion über diese Option ein-/ausschalten. Es wird empfohlen, diese Funktion eingeschaltet zu lassen!

USHandicap.com
Wenn Sie nach Golfplätzen suchen, findet Birdie nicht nur Golfplätze in der Birdie-Datenbank, sondern sucht auch nach

Plätzen in der Datenbank des Dienstleisters „USHandicap.com“. Dessen Datenbank enthält vor allem Golfplätze in USA.
Sie können diese erweiterte Suche abschalten, indem Sie diese Option auf „AUS“ setzen.

© 2014 Pleasant Software